fandom observer

NR. 280
OKTOBER 2012

ORGIE FÜR DIE AUGEN:

PROMETHEUS

SHADOWRUN-ONLINE · INKLINGS · ÆTHERGARN · LOCKOUT

INHALTSLEERES GEFASEL ZUM HEFTBEGINN

mit 7 Buchstaben? Na klar: Vorwort! Das haben wir ja schon mal fein hinbekommen... Mal schauen, wie ich das Niveau noch weiter absenke? Hiermit vielleicht: Pünktlich zum Erscheinen dieser Ausgabe habt ihr das 2. Slashfilmfestival in Wien verpasst, das vom 20. bis 30. September stattgefunden hat. Als weitgereister Familienvater im allerbesten Alter weiß ich natürlich spätestens seit den Besuchen im Tropical Island und im Legoland, was ein Slash ist: Das ist so ein giftfarbiges, halbgefrorenes Chemiegebräu für Kinder, was total klebrig ist und ganz schlecht wieder rausgeht... Jetzt gibts da auch noch Filme drüber... wahrscheinlich ne Waschanleitung oder ein Dokumentarfilm über die Folgen langjährigen Slashkonsums...

Und wenn Ihr jetzt alle brav Euren Observer lest, werdet Ihr auch mal so schlau wie Papa...

MAMPF

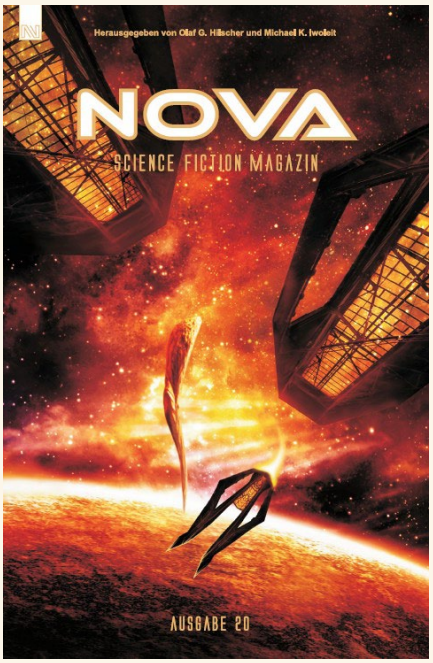
INHALT

2: News 3: Alternate Reality Games
4 - 9: Buch 10: Interview SRO
13 - 23: Film 24: Impressum

NEWS

NOVA 20 ERSCHEINT IM OKTOBER

NOVA 20, das am 18. Oktober erscheint, wird nun erstmals neben dem Direktvertrieb auch im Bahnhofs- und Flughafenbuchhandel in Deutschland, Österreich und der Schweiz erhältlich sein, ebenso als eBook via Amazon für den Kindle. Mehr dazu unter: http://www.nova-sf.de



RÜHRIGE TOLKIEN-GESELLSCHAFT

Hannover lud Ende August zum Tolkien-Tag, Anfang September gabs in Erzhausen (nie gehört...) eine Hobbit-Lesung, in Aachen gabs eine Stammtischgründung - erstaunlich lebendig ist die Szene rund um das Werk von Tolkien. Wer sich für diese Szene interessiert, wird hier fündig:

http://www.tolkiengesellschaft.de/

M

DORTMUNDS EUROCON-BEWERBUNG

Die Macher des DortCons haben Grosses im Sinn und bewarben sich um die Ausrichtung des Eurocons 2017. Abgesehen von dem für die Veranstalter recht unschönen, finanziellen Ergebnis von Trinity 1999 wäre es doch nett, ein Event wie das vom Harenbergcenter nochmal zu wiederholen... Ich drücke dem Team die Daumen.

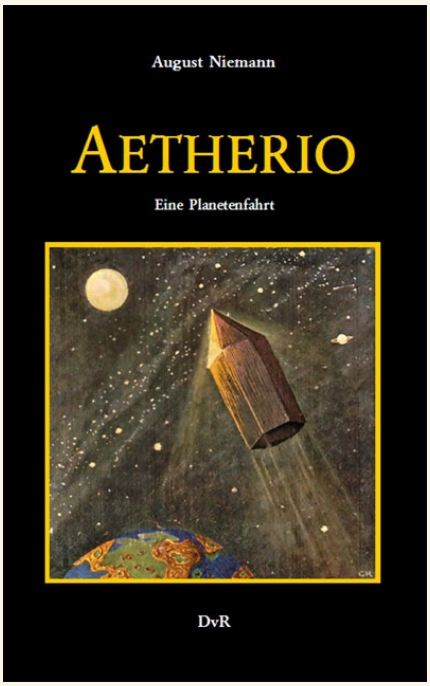
M

NEU BEI DVR

Zwei neue, historische Titel sind bei DvR aktuell: "Aetherio" von August Niemann (erschienen 1909) sowie "Das Jahr 3000" von Paolo Mantegazze (erschienen 1897). Zu ersterem schreibt Reeken: "*Aetherio ist ein kurioses Produkt, eine flotte Space Opera, die vor allem durch die Dreistigkeit besticht, mit der sich der Autor über alle physikalischen Gesetze und astronomischen Kenntnisse hinwegsetzt, die er durch skurrile Phantasterei ersetzt.*"

Mehr dazu:
http://www.dieter-von-reeken.de/

M



DAVID EDDINGS BEI BASILISK

Der Basilisk Verlag hat sich die Rechte an David Eddings Erstlingswerk "High Hunt" gesichert. US-Fantasy-Autor David Eddings veröffentlichte das Buch erstmalig im Jahr 1973. Im Mittelpunkt dieses düsteren Thrillers steht eine Gruppe von Freunden, die zu einem Jagdausflug ins Hochgebirge aufbrechen. Weltweit wurde Eddings durch seine Fantasy-Reihen "Die Belgariad-Saga" und "Die Malloreon-Saga" bekannt.

David Eddings-Fans dürfen sich auf einen dunklen und bedrückenden Thriller freuen. Ähnlich wie John Normans Gor-Bücher, wird auch "High Hunt" in einer limitierten Paperbackausgabe erscheinen.

Weitere Informationen zum Buch und ein Preview des beidseitigen Covermotivs gibt es auf den Verlagsseiten des Basilisk Verlags.

http://www.basilisk-verlag.de/

M

WER BEZAHLT DAS UND WOZU???

WERBUNG MAL ANDERS: ALTERNATE REALITY GAMES

DIESE FRAGE STELLTE ICH MIR VOR EINIGEN WOCHEN, ALS ICH EIN OBSKURES PÄCKCHEN OHNE ABSENDER MIT HÖCHST MYSTERIÖSEM INHALT ERHIELT. EIN STABILES, SCHWARZES PAPPKÄSTCHEN MIT EINEM MIT BAST UMWICKELTEN, ECHTEM SCHWARZEM TIERFELL, IN DEM EIN HOLZPLÄTTCHEN STECKTE, DAS EIN MIT BRENNKOLBEN EINGEBRANNTES SYMBOL ZEIGT. DES WEITEREN ZWEI TROCKENE ASTSTÜCKE, KÖNNTE KIRSCHBAUM SEIN, UND EINE GETÜRKTE KOPIE EINES ZEITUNGSAUSSCHNITTS, DER KUNSTVOLL ABGERISSEN IST.

Als leidgeprüfter Malermeister und Werbesendungsempfänger kratzte ich mich doch verwundert am Kopf. Als routinierter Wegschmeisser ungeöffneter Werbezusendungen aller Art hatte es doch tatsächlich ein Päckchen geschafft, meine Aufmerksamkeit zu erregen. Ganz klar, das Ding ist hochprofessionell aufgemacht, soll aussehen wie eine individuelle Zusendung, ist auch höchst arbeitszeitaufwendig, mit hochwertigem Materialien, eindeutig kein billiger Gag - doch wo bitteschön ergibt sich für den Versender ein merkantiler Effekt? Ich fragte mich: Wie viele Personen wurden mit einem derart aufwendigen Päckchen bedacht? Bei solch hochpreisigen Werbeaussendungen würde ich auch erwarten, daß man sich die Werbeempfänger gut aussucht, Streuverluste tun da besonders weh... wieso also ausgerechnet ich als notorischer Ignorant jeglicher Schriftgüter???

Nachdem das Päckchen also durchaus mein Interesse geweckt hatte, schaute ich mal näher. Mit verschieden großen Buchstabenstempeln befindet sich auf der Schmalseite des Päckchens das Wort "Erzählkosmos". Also ins Internet und nach "Erzählkosmos" gesucht - führte zu nix sinnvollem.

Dann diese Kopie "Suchaktion erfolgslos abgebrochen - junge Archäologin gilt weiterhin als vermisst" - im Text wird der Name dieser Figur mit Josephine Martenstein angegeben. Suche im Internet führte auch ins Leere und ich musste dem Macher dieser Werbesendung meinen Respekt zollen: Es ist nicht leicht, einen Namen zu erfinden, der im Netz nicht tausendfach zu finden ist, sondern einfach völlig ins Leere führt.

Nachdem das Päckchen also so gar nichts weiter preisgab, zum wegschmeissen aber viel zu ausgefallen war, hab ichs erstmal in die Ecke gelegt und gedacht: Irgendwann kommt per Post des Rätsels Lösung... Nix wars. Ich hatte schon den Verdacht, daß ich die Lösung des Werberätsels vielleicht versehentlich ungeöffnet weggeschmissen hatte, weil es nicht genauso auffällig war als das Päckchen (zum Verständnis: Meine Tagespost bestand heute aus 2 Katalogen und 7 Briefzusendungen. Ich habe immerhin eine der Briefsendungen soweit geöffnet, daß ich von aussen ohne den Inhalt herauszunehmen, erkennen konnte: Werbemüll. Somit landete auch dieser Brief zusammen mit 2 Katalogen und den sechs ungeöffneten Briefen (alles Infopost) ungeöffnet im Altpapier...).

Aus Zufall fiel mir das Päckchen heute nochmal in die Hand und siehe da: mittlerweile gibts im Netz haufenweise Fundstellen - Sowohl bei "Josephine Martenstein" als auch bei "Erzählkosmos"... auch andere Päckchenempfänger tauchen auf und präsentieren ihre Päckchen, die den ähnlich Inhalt wie meines haben aber andere Ogam-Runen als mein Holzplättchen zeigen.

Das ganze scheint eine kreative Merchandising-Kampagne zu sein, nennt sich wohl "Alternate Reality Game", eine weiterentwickelte Schnitzeljagd mit Geocaching und wird mit einigem Aufwand von Alexander Maximilian Serrano und seiner Firma "Soma-Labs", Berlin, produziert. Ich für meinen Teil frage mich nun zwar noch immer: Für was wird hier im Endeffekt die Werbetrommel gerührt und wie kommt die Kohle wieder rein, die einen derartigen Aufwand rechtfertigt, aber vielleicht wird sich dieses Rätsel irgendwann lösen - sofern es genug Interessierte gibt, die Spaß daran haben, dieses "Alternate Reality Game" mitzuspielen und mitzuknobeln. Ich für meinen Teil gehöre da eher weniger dazu... Aber wer Spass dran hat:

http://www.argreporter.de/2012/08/junge-archaeologin-vermisst/
http://www.archaeologie-in-brandenburg.de/
http://folge-dem-kaninchen.de/

MARTIN KEMPF

INKLINGS – JAHRBUCH FÜR LITERATUR UND ÄSTHETIK:

VOM ELFENBEINTURM HINAB IN DIE ACKERFURCHE

ES IST SCHON INTERESSANT, WENN MAN IM RAHMEN DER „INTERNATIONALE TAGUNG AM 20. UND 21. MAI IN LEIPZIG“ EIN THEMA WIE „DER ANDERE CONAN DOYLE“ BEARBEITET. LEIDER GELINGT ES DEN DEUTSCHEN „INKLINGS“ NICHT, DIESES INTERESSANTE THEMA KONSEQUENT INTERESSANT ZU BEARBEITEN.

Der erste Beitrag stammt von Elmar Schenkel. Sein „Quallen in der Troposphäre“ beschäftigt sich mit Doyles „The Horror of the Heights“. Eine sehr gute Einführung in die Ängste vor dem Luftraum zur Zeit Doyles mit einem umfassenden Literaturverzeichnis.

Es folgt Jana Nittel mit „A lasting legacy“, der Untertitel „An Ecocritical Reading of Arthur Conan Doyle’s »When the World Screamed«” klingt gut und der Beitrag ist auch gut – erfüllt aber das Versprechen des Untertitels nicht wirklich (und die Verweise auf „Ice Age“ beweisen zwar, dass man aktuelle Filme kennt, aber sonst nichts).

Joanna Kokot versucht sich in „Manipulating the Reader“ an „The Strategies of Telling the Story in *The Lost World* by Arthur Conan Doyle“. Wenn man als Autorin im letzten Absatz unter anderem folgendermaßen zusammenfasst, fragt sich der Leser schon, was das jetzt eigentlich war: „We may speak here about »the romance of sciences«, when a scientific expedition appears to be fascinating even to someone who (…) is no scientist at all.“[1] Aha.

Stefan Lampadius und sein “Evolutionary ideas in Arthur Conan Doyle’s *The Lost World*” stellt Doyle interessant in den Kontext der Evolutionstheorien seiner Zeit und überrascht durch eine gut lesbare, fast schon unterhaltsam zu nennende Darstellung.

Catriona McAra „Of paper cut-outs and other worlds“ beschäftigt sich mit dem Skandal um die angeblichen Elfenfotos (“The Cottingley hoax”), von deren Echtheit Zeit seines Lebens Doyle überzeugt war. Sehr hübsch, besonders die sorgfältig ausgewählten Illustrationen machen den Beitrag unterhaltsam.

Kati Voigt hat leider wenig Ahnung von Sherlock Holmes, daher ist ihr Beitrag „A mathematician in the fourth dimension“ über „Professor Moriarty Travels Through Time“ eher langweilig, wenn nicht sogar störend, wenn sie z.B. auf ein Treffen zwischen Arthur Conan Doyle und Professor Moriarty hinweist.[2] Dieser „lustige“ Hinweis klappt aber nur, wenn man die Leser darüber informiert, dass eine breite Bewegung der Holmes-Fans mit einem leichten Lächeln in den Augenwinkeln diesen für eine historische Person hält und Doyle für Watsons Literaturagenten. Leider versäumt Voigt diesen Hinweis.

Hermann Ritter

Stefan Welz wird historisch und schildert in „Brüder in Geist und Tat“ „A. C. Doyle, R. Kipling, R. Haggard und der Burenkrieg“ – so der Untertitel. Historisch interessant mit vielen Einblicken in die Weltsicht Doyles. In dieselbe Kerbe haut Till Kinzel mit „Confronting barbarism and religion in *The Tragedy of the Korosko* and *The river war*“. Der Beitrag ist unterhaltsam, doch fällt er gegenüber Welz’ Beitrag massiv ab.

Maria Fleischhack berichtet in „Undershaw“ über die Bemühungen, Doyles langjährigen Landsitz zu erhalten.

Was „Ein Ritter auf der Suche nach sich selbst“ (so der Untertitel zu Karl Hepfers „Sir Gawain and the Green Knight“) in diesem Themenband zu suchen hat, ist mir unklar – aber der Obertitel über die folgenden vier Beiträge ist „Varia“, und das kann bekanntlich alle sein. Aber man kann sich vom Thema des Bandes (ob jetzt Doyle oder die „Inklings“) noch weiter entfernen … wie Rudolf Drux mit „Zwischen Werkstatt und Labor“ und dem tollen Untertitel „Zur poetologischen Paradigmatik des Menschenbildners Prometheus in der Goethezeit“ beweist. Während der vorherige Artikel wenigstens noch lesbar, eigentlich unterhaltsam war, ist Drux nur verquast langweilig.

Danach nähert man sich zwar nicht mehr Doyle, aber den „Inklings“. Adam Barkman spricht in „Do doubt they are substantially right“ über das Verhältnis von C.S. Lewis zu den Calvinisten.

Ausatmen. Einatmen. Jetzt wird es schlimm. Christian Schneider versucht sich in „Disreputable heroes“ an einer „A Re-examination of Robert E. Howard and His [sic] Literature“. Abgesehen von gestelzt klingenden Sätzen, die den deutschen Muttersprachler verraten (Satz 1: “Throughout much of the 20th century, fantasy literature experienced a hard time gaining acceptance as a serious field of literary study.”[3]) ist es seine absolute NULL vorhandene Sachkenntnis, die diesen Artikel zerstört. Er spricht von einem „lack of academic studies on Robert E. Howard and his work, especially in the German-speaking world“, hat aber zum Beispiel “The spell of Conan” und “The blade of Conan” (beide von L. Sprague de Camp) übersehen, in denen 1979 und 1980 dieses Thema für die englischsprachige Welt eigentlich abgehandelt worden ist. [4]

Deutschsprachige Beiträge hat er einfach nicht wahrgenommen – wie die frühen Artikel in alten „Fantasias“[5] oder „Magiras“[6] ; verweisen könnte man auch auf

1 S. 67

2 S. 123

3 S. 253

4 De Camp, L. Sprague (Ed.) „The Blade of Conan“, New York, 1979 und ders. (Ed.) „The Spell of Conan“, New York, 1980

5 Fred Blosser „R.E. Howard – Der Barde aus dem Schatten“ in EDFC e.V. (Hrsg.) „Fantasia 11/12“,1981

6 Als Übersetzung z.B. Leigh Brackett „Die schwarze Agnes“ in EDFC e.V. (Hrsg.) „Magira 31“, o.J. (1978) oder Klaus Erichsen „Wie man Conan liest“ in Ritter/Scheuch (Hrsg.) „Magira 1“, (2001)

Christian Endres[7] und Rolf Giesen[8] . Nein, eigentlich hat er nicht recherchiert, denn er schreibt: „While German academics haft left Howard‘s fiction virtually untouched since the appearance of [Alpers] »Loincloth, Double Ax, and Magic« in the 1970s (…).”[9]

Weiter geht es mit wunderbaren Aussagen wie “In recent years, the gaming industry has also shown strong interest in Howard’s most famous character.”[10] Dem muss widersprochen werden. Der Rollenspiel-Gigant TSR veröffentlichte ab 1984 Material zu Conan, das hauseigene “Conan, The Role Playing Game” folgte 1985. Das Interesse flachte nie ab, so erschien ein Hintergrundband zu “Conan” zum Rollenspiel “GURPS” von SJG 1989. [11]

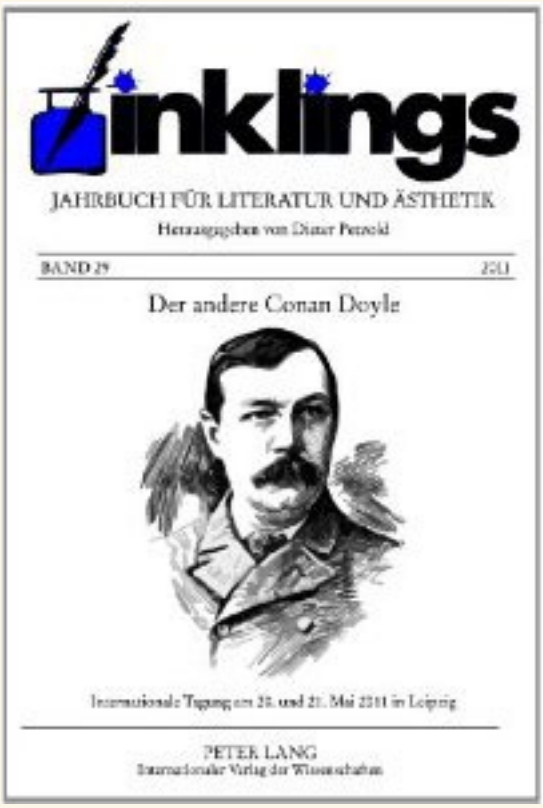
Scheinbar darf man, um in so ein Jahrbuch zu kommen, auch mal was schreiben, ohne wirklich Ahnung zu haben.

Wir kommen zu “Resignation oder Widerspruch?“ von Juliane Kreppel, der unvermeidlichen Gedichtinterpretation (hier zu Christoph Meckels „Gedicht in Ermangelung eines Besseren“). Ähnlich langweilig ist Dominik Bechers „Edwin Marogans Panoptikum“ mit dem beeindruckenden Untertitel „Stimmen aus dem Werk eines Whittrick“. Hatte ich diese blasierte Text- und Gedichtinterpretation schon in der Oberstufe nicht gemocht, wird mir jetzt erneut klar, warum das damals so war.

15 Artikel gibt es in diesem Jahrbuch – neun zur Tagung, vier Mal „Varia“, ein Mal „The Poet’s Eye“ und ein Mal „Favourite Authors“. Von diesen 15 Beiträgen sind neun auf Englisch. Und wenn man dem Verdacht nachgeht, dass es sich hier um gehobene Oberseminarbeiträge handelt, dann erkennt man schnell, dass von den beitragenden Englisch-Schreibern sechs laut ihrer kurzen Beschreibung im Anhang deutsche Muttersprachler sind (nämlich Nittel, Lampadius, Voigt, Kinzel, Fleischhack und Schneider) . Aber natürlich wirkt das in der eigenen Bibliographie viel besser, wenn man mal etwas auf Englisch veröffentlicht hat …selbst wenn dann Stil und Sprache leiden, weil man eben kein Muttersprachler ist, so macht es dieses Jahrbuch zusätzlich für eine breite deutschsprachige Leserschicht uninteressant, die eben nicht fließend Englisch lesen kann, während es gleichzeitig die angestrebte Unverkäuflichkeit erhöht.

Wer meint, wir hätten das schlimmste hinter uns, sieht sich getäuscht. Es folgen noch die „Besprechungen „Zu Fantasy Fiction [sic] und verwandten Gattungen“[12] . Die Auswahl der Werke ist oft nicht nachvollziehbar, aber das ist bei Besprechungen öfters so. Unverständlich, nein widerwärtig erscheint mir Elmar Schenkels Loblied auf die Anthroposophie und Rudolf Steiner in seiner 4-Bücher-Besprechung.[13] Er spricht über die „praktische Erfolge“ der Anthroposophie „in Pädagogik, Heilpädagogik, Landwirtschaft und Medizin“[14] und faselt abschließend in seiner Besprechung über Rudolf Steiner folgendermaßen: „Wir sollten uns weiter mit dieser Ikone des 20. Jahrhunderts beschäftigen und nicht nur aus historischen Gründen. Die Turbulenzen des 21. Jahrhunderts finden möglicherweise Erklärung in seinen Werken.“[15]

Leider trifft das für die Schenkelschen Turbulenzen nicht zu, diese bleiben mir unerklärlich. Rudolf Steiner kann man nur mit Zitaten erklären. So heißt es in „Unsere Atlantischen Vorfahren“ von Dr. Rudolf



Steiner[16] : „Die Vorfahren der Atlantier wohnten auf einem verschwundenen Landesteil, dessen Hauptgebiet südlich vom heutigen Asien lag. Man nennt sie in theosophischen Schriften die Lemurier.“[17] Weiter: „Lemurier, Atlanter und Arier sind, nach der Benennung der Geheimwissenschaft, Wurzelrassen der Menschheit.“[18] Die „Kulturmenschheit“ der Gegenwart bilden die „sogenannten Arier“[19]. Diese Arier haben „die vollständige Ausprägung der denkenden Kraft mit allem, was dazu gehört, zur Aufgabe“.[20]

Turbulenzen, wo man hin schaut.

Natürlich kann man mir vorwerfen, ich würde das alles nur schreiben, weil die einzige Erwähnung des von mir mit-herausgegebenen Fantasy-Jahrbuchs ein Nebensatz in den Besprechungen ist: „aber unter strikter Abgrenzung von stärker marktorientierten Organen wie Magira (…)“ (S. 309). Das Jahrbuch „Magira“ spricht für sich selbst, da bin ich ganz entspannt, was Kritik betrifft.

Natürlich kann man mir vorwerfen, ich hätte Schenkels paar Seiten überbewertet, den Steiner-Bezug überdehnt und nur aus einem einzigen Steiner-Werk zitiert. Auch hier lehne ich mich brav zurück und harre des Beweises für die praktischen Erfolge der Anthroposophie (und ja, ich arbeite als Pädagoge).

Natürlich kann man mir vorwerfen, ich wäre kein Freund der „Inklings“ oder hätte keine Ahnung von Conan Doyle. Ich bin seit 29 Jahren bei den „Inklings“ Mitglied und habe einen Schrank voll mit Bücher über, von, mit und zu „Sherlock Holmes“ und Arthur Conan Doyle.

Aber egal, wie man selbst dazu steht: Dieses „Inklings-Jahrbuch“ ist eine Schande für die deutsche Phantastik, ein pseudo-anglistisches Sammelsurium von zum Teil interessanten Beiträgen, die unattraktiv verpackt, zum Teil lausig recherchiert und vom Fandom so weit entfernt sind (und sein wollen) wie die Andromeda-Galaxis. Dieser Elfenbeinturm war jahrelang gut dafür, lustige akademische Beiträge zu den „Inklings“ und ihrem Umfeld zu veröffentlichen, aber in einer Zeit, in der Fantasy im Mainstream angekommen ist, langt eine Fünf-Minuten-Recherche nicht mehr aus, um einen fundierten Artikel zu schreiben, der sich besser geschrieben und besser recherchiert (und wahrscheinlich auf Deutsch) jede Woche in einem beliebigen Blatt mit einem Kulturteil findet.

Und Steiner …ach. Das ist Muff der 20er Jahre, revanchistischer Lemurier-Quatsch mit angeblichen Erfolgen in der Landwirtschaft.

Vom Elfenbeinturm hinab in die Ackerfurche mit nur einem Band eines Jahrbuchs – eine reife Leistung, die so schnell keiner nachmachen kann. Oder will.

HERMANN RITTER

Dieter Petzold (Hrsg.)
Inklings – Jahrbuch für Literatur und Ästhetik 29
Titelbild: N.N (A. Conan Doyle nach einer zeitgenössischen Lexikonillustration)
Peter Lang – Internationaler Verlag der Wissenschaften
396 Seiten

7 Christian Endres „A Weird Tale“ in Atlantis Verlag “Phase X 1”, 2006
8 Rolf Giesen „Conan“ in ders. (Hrsg.) „Fantasy – Studien zur Phantastik“, Schondorf am Ammersee, 1982
9 S. 255; Unterstreichung von mir
10 S. 257; Unterstreichung von mir
11 Angaben nach Lawrence Schick „Heroic Worlds“, Buffalo/New York, 1991
12 S. 308
13 S. 375 ff.
14 S. 375
15 S. 378
16 Steiner, Dr. Rudolf „Unsere Atlantischen Vorfahren“, Fünfte bis Neunte Auflage, Berlin, 1920
17 ebenda, S. 19
18 ebenda, S. 20
19 ebenda
20 ebenda, S. 33

KEIN VOLLDAMPF, ABER BEEINDRUCKENDE MARSCHGESCHWINDIGKEIT

ÆTHERGARN:

DIE STEAMPUNK-CHRONIKEN 1

STEFAN HOLZHAUER IST NICHT NUR NEUGIERIG, SONDERN SCHEINT AUCH ÜBER EIN GUTES ZEITMANAGEMENT ZU VERFÜGEN. SO HAT ER NEBEN DEM BETRIEB DER INFOSEITE PHANTANEWS NOCH DIE GELEGENHEIT GEFUNDEN, SEINEM INTERESSE FÜR NEUE MEDIEN NACHZUGEHEN, INDEM ER EIN E-BOOK VERÖFFENTLICHT. EINFACH, UM MAL ZU WISSEN, OB DAS MIT OPEN-SOURCE-PROGRAMMEN EINFACH MÖGLICH IST.

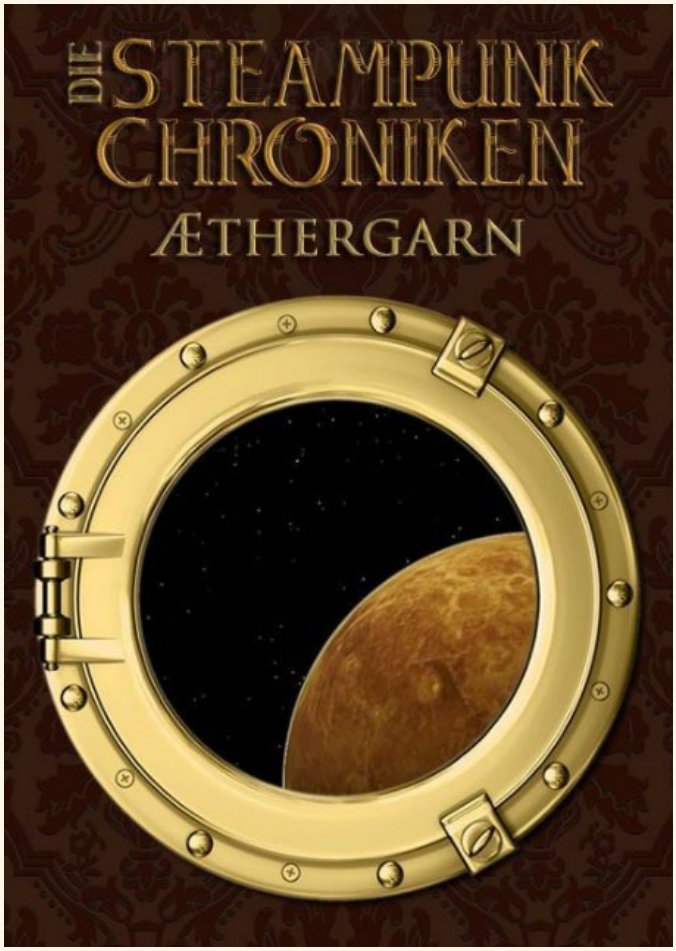
Und damit das nicht ein Experiment für das Stille Kämmerlein bleibt, hat er gleich noch das Projekt »Die Steampunk-Chroniken« dazu ins Leben gerufen und einen Kurzgeschichtenwettbewerb für das E-Book ausgeschrieben. Herausgekommen ist dabei »Æthergarn«. Das E-Book war seit letztem Jahr auf der Website der Steampunk-Chroniken kostenlos herunterladbar. Leser konnten mit einer freiwilligen Spende ihrer Zufriedenheit Ausdruck verleihen. (Dieser Teil des Experiments war wohl weniger erfolgreich als der der eigentlichen E-Book-Erstellung, nach dem, was man so liest.)

Wenig später kam das E-Book dann auch bei Amazon für den Kindle auf den Markt. Da hatte ich es mir dann auch gekauft. (Aus dem einfachen Grund, dass ich dabei das freiwillige Spenden nicht vergessen konnte.) Allerdings war ich nicht dazu gekommen es zu lesen.

Dieses Jahr brachte Amazon dann sein Create-Space-Programm nach Deutschland und Stefans Neugier schlug wieder zu. Create Space ist ein Print-on-Demand-Service von Amazon. Die Bücher sind ganz normal bei Amazon bestellbar, werden aber erst gedruckt, wenn eine Bestellung eingeht. Das ist natürlich ideal für alle Klein- und Selbstverleger, die damit eine entsprechende Kapitalbindung durch Lagerbestände verhindern können. Der Nachteil ist (derzeit), dass die Bücher nicht im stationären Buchhandel oder bei anderen Online-Portalen lieferbar sind. (Obwohl das für Klein- und Selbstverleger in der Praxis kein wirklicher Nachteil sein dürfte.) Auf jeden Fall machte Stefan somit sein »Æthergarn« auch in einer Totbaumversion verfügbar.

Und auch meine Neugier sprang dadurch wieder an. Ich wollte gerne einmal die (Herstellungs-)Qualität eines Create-Space-Buchs beurteilen. Also bestellte ich mir auch die Druckversion des Buches. (Und somit hat »Æthergarn« die Ehre, das erste Buch zu sein, das ich sowohl digital als auch analog gekauft habe, aber das nur am Rande.) Und wie ist nun die Qualität? Um es vorweg zu nehmen: so ansprechend, dass ich das Buch gleich lesen musste.

Ansonsten kann ich eigentlich nicht viel über die physische Qualität des Buches aussagen, außer, dass mir nichts Negatives aufgefallen ist. Das Druckbild gut lesbar, die Autorenbilder sind ebenfalls deutlich und gut aufgelöst, die 252 Seiten halten, die Schnitte sind gerade und am Buchrücken hat sich auch nach dem Lesen kein Falz gebildet. Die Lieferzeit lag im Amazon-typischen Rahmen. Alles in allem scheint Create Space also in Ordnung zu gehen.



Ein wenig ungewöhnlich ist allenfalls die Struktur der Titelei, aber das ist wohl dem Ursprung des Werkes als E-Book geschuldet: auf Seite eins findet sich das Impressum, auf drei die eigentliche Titelseite, auf fünf einige einführende Zitate und auf Seite sieben dann das Inhaltsverzeichnis. Zudem sind alle Titeleiseiten paginiert.

Und wie steht es mit den Geschichten? Erobern die Autoren den Æther unter Volldampf oder geraten sie mit ihren Sonnensegeln in eine Flaute? Schauen wir mal.

Die neugeborene Tedine Sanss nimmt uns aus der Perspektive des Reporters Algernon Holland mit auf die Reise der Prince Charles zum Ganymed. Doch die Perspektive Algernons ist die Perspektive der vergnügungssüchtigen Oberschicht. Ein Missgeschick führt Algernon in die Eingeweide des Schiffes, wo »Das Herz, der Schlund, das Blut« auf ihn warten - sowie die Erkenntnis, welche Opfer die Arbeiter der Unterschicht erbringen müssen, um der Oberschicht ihre Reiseabenteuer zu ermöglichen. Die Stärke der Geschichte liegt eher in der stimmungsvollen Abbildung der gesellschaftlichen Spaltung. Die eigentliche Handlung ist sehr dünn und insbesondere die Exposition zieht sich sehr lange hin. Im zweiten Teil hatte ich dann ein wenig den Eindruck, die Autorin sei eventuell von ihrem eigenen Ætherschiffkonzept so fasziniert, dass sie den Leser mitnehmen möchte. Doch dürfte manchem Leser das Konzept schon bekannt sein.

»Die Jagd nach dem Komententier« führt die HMS Pequod in Sean O'Connells Geschichte bis in die Ringe des Saturn. So kompakt wie die Zusammenfassung ist, ist auch die tatsächliche Handlung. Mehr passiert nicht. Was vor allem nicht stattfindet ist beduerlicherweise Konflikt; der fehlt völlig. Selbst das als Konkurrent eingeführte Jagdschiff vom Mars entpuppt sich ohne Weiteres als Freund in der Not. Schade, denn für einen erfahrenen Autor wie O'Connell hätte in der Moby-Dick-Variante mehr drin sein müssen. Es wird einfach nicht persönlich zwischen der Pequod und dem Kometentier. Das Gefühl, dass die Jagd »genug für ein ganzes Leben« war und einen »wahrhaft prall gefüllten Sack voller Geschichten« liefert, wie es Commander Binky am Ende empfindet, überträgt sich leider nicht im geringsten auf den Leser. Möglicherweise leidet die Geschichte unter

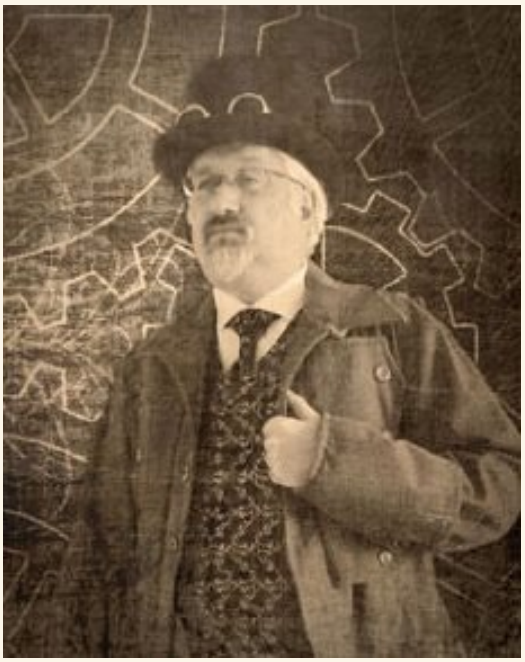
ihrer Kürze. Ich denke, hier wäre mehr auch mehr gewesen.

»Lillys Zukunft«, wie sie sich Andreas Dresen ausgemalt hat, ist düster. Sie verdingt sich auf den unteren Decks eines Kolonistenschiffes als Prostituiere. Der einzige Weg hinaus scheint ihr heiratswilliger Oberdeckfreier Johann zu sein. Aber was sagt ihr Zuhälter zu ihren neuen Plänen? Eine gelungene Geschichte mit dichter Atmosphäre, guter Grundidee (Langzeitkolonisationsschiff), interessanten Details (Machinaisten). Nur der Plottwist kommt nicht allzu überraschend. Und dass der Plan so aufgeht, wie er gedacht war, kommt zu abrupt, wirkt nicht ausreichend vorbereitet. Da hätte die eine oder andere Andeutung, hier und da eine subtile Manipulation das Feld bereiten sollen. Auch ein paar kleinere sprachliche Patzer (z. B. brauchen ohne zu) sind mir nicht entgangen.

»Die Jesaia-Mission« wird in Alexandra Kellers Geschichte ins Leben gerufen, nachdem eine Funkstation eine außerirdische Funknachricht empfängt, die sich nach längerer Analyse als Bibelzitat entpuppt, die vom Mars zu stammen scheint. Also wird die Phönix zur Aufklärung entsandt. Doch je näher sie ihrem Ziel kommt, desto weiter entfernt scheint der Ursprung des Signals zu sein. Ich habe leider einige Probleme mit dieser Geschichte. Zum einen erzählt sie sehr viel, und zeigt kaum etwas. Das klingt zwar sprachlich sehr schön umgesetzt und erweckt auch Erinnerungen an den Erzählstil der Epoche, ist aber fernab heutiger Lesegewohnheiten (Show, don't tell). Dadurch entsteht eine Distanziertheit zu den Figuren, die darüber hinaus eindimensionaler wirken, als sie müssten. Denn eigentlich gibt es durchaus interessante Ansätze, die aber in der Menge der Figuren und der Kürze der Geschichte untergehen. Alles wird sehr knapp abgehandelt z. B. die unnötige Liebesgeschichte auf vier Zeilen. Der größte Knackpunkt ist für mich aber die Entfernung. Die Phönix soll zum Mars fliegen, folgt dann dem Signal aber in ein anderes Sternensystem. Das wäre, als wenn ich im Café nebenan einen Tee trinken will und dann aber in den Himalaya wandere, weil der Tee dort her kommt. Solch ein Verhalten erscheint mir höchst unrealistisch. Außerdem blieb mir leider sehr unklar, was es mit dem Mann ohne Duft auf sich hat und welche Verbindung er zu den Außerirdischen hat.

»Den Tod falsch einsortiert« hat die Maschine, die Edgar Statson in der Geschichte von Andreas Wolz zur Kategorisierung alles Wissens und somit zur Vorhersage zukünftiger Ereignisse konstruiert hat. Welche Konsequenzen das für Statson auch auf einer persönlichen Ebene hat, erzählt er Salmon Wincover bei einem Glas Portwein im Salon des Ætherschiffes Halina. Trotz der indirekten Erzählung bleibt auf beiden Ebenen das Interesse gewahrt, die Nacherzählung vergangener Erlebnisse durch Statson bleibt lebhaft. Lediglich das Ende wirkt etwas beliebig, da ich es als Leser hinsichtlich Statsons Motivation mit Wincover halte: »Dafür sind Sie nicht der Typ!«

Den »Ruf der Sterne« muss die Menschheit zunächst unerhört lassen, nachdem der Prototyp des ersten Ætherschiffes bei der Explosion der Montagehalle völlig vernichtet wurde. Die Polizei setzt die Sonderermittlerin Madame Talleyrand auf den Fall an, die schnell auf Unstimmigkeiten bei der Konstruktion des Raumschiffes stößt. Auf Unstimmigkeiten stoße ich als Leser trotz der guten Grundidee leider auch in Tanja Meurers Geschichte. Insbesondere das technische Niveau bleibt unklar: auf der einen Seite ist die Menschheit in der Lage, Androiden zu bauen, aber andererseits bekommt sie kein Schiff in den Himmel. Die Handlung läuft für eine Ermittlungsgeschichte zu gradlinig für eine Krimihandlung und wirkt gleichzeitig mit Details wie der magisch begabten Partnerin Madame Talleyrands überfrachtet. Auch hier scheint mir die Kürze der Geschichte der letztendlichen Güte im Wege gestanden zu haben.



mit diesem netten Foto präsentiert sich Stefan Holzhauer bei Amazon...

»Es ist nicht leicht, kein Held zu sein«. Das lässt Bernd Meyer seiner Figur Sir Geoffrey bei einem Piratenüberfall auf die World of Æther am eigenen Leib erfahren. Aufgrund seiner Abstammung lässt der Kapitän den überforderten Gentleman die Verteidigung organisieren. Der würde sich aber lieber persönlich um die Rettung Lady Walsingtons kümmern. Der Geschichte liegt eine amüsante Idee zu Grunde. Im Endeffekt verläuft sie dann aber zu gradlinig und problemlos.

Andreas Suchanek wirft »Die Schatten des Æthers« über das Empire. Ein Raumschiff begegnet in den Weiten des Æthers einem außerirdischen Schiff und geht im Gefecht verloren. Ein Jahr später trifft auf dem Schlachtfeld ein weiteres menschliches Schiff ein. Die Besatzung muss erkennen, dass die Begegnungen keine Zufälle waren. Eine schön komplexe Geschichte, deren Hintergrund fühlt sich ›lebendig‹ anfühlt, in dem Sinne, dass ich als Leser das Gefühl habe, dass die Geschichte tatsächlich in einer dynamischen Welt und nicht vor einer statischen Kulisse spielt. Das nicht allzu überraschende Ende hätte ruhig etwas subtiler ausfallen können.

»Gedanken an Schmetterlinge« hegt in Thomas Wüstemanns Erzählung der junge Matteo, der als Drachenbändiger (eine Art Maschinist) auf einem Luftschiff der Mexikaner arbeitet. Dabei ist er ein Phantast und Träumer, der für die schwere körperliche Arbeit nicht geschaffen ist. Doch sein Luftschiff gerät in einen Kampf mit den Spaniern. Die kurze Zusammenfassung kann dem extrem dicht gewobenen Stimmungsbild nicht gerecht werden. Die Geschichte hat schon fast eine poetische Qualität. Das ungewöhnliches Setting und die Erzählperspektive machen mehr als wett, dass die Geschichte an sich eigentlich recht handlungsarm daher kommt.

Dieter Bohn schickt seine Figuren hinaus an »Die letzte Grenze«. Und da der Geldgeber der in einer umgebauten Lokomotive stattfindenden Ætherexpedition ein Wörtchen mitzureden hat, darf dessen Tochter mit auf die Reise. Das gefällt den anderen Teilnehmern natürlich überhaupt nicht. Ein herrlich ironisches Abschlussgeplänkel, das fast als Screwball-Komödie mit Katharine Hepburn und Spencer Tracy laufen könnte. Eine spaßige Geschichte mit amüsanter Pointe. Wie viele Geschichten erscheint mir auch diese als zu kurz.

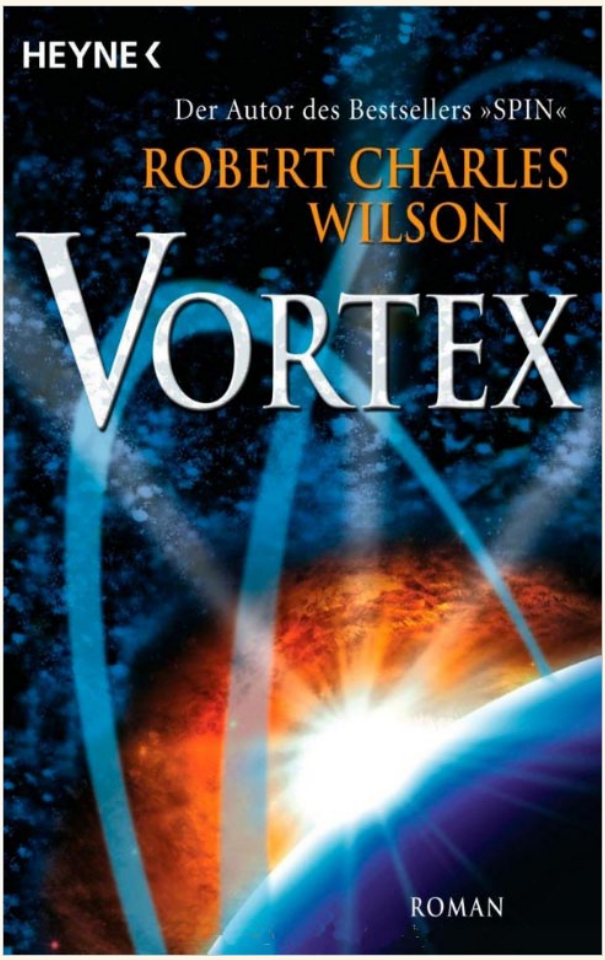
Die Steampunk-Chroniken laufen in diesem ersten Band noch nicht unter Volldampf, aber schon mit einer beeindruckenden Marschgeschwindigkeit, die durch einige Sprinteinlagen noch rasanter wirkt. Worunter die schwächeren Geschichten kränken – und was sogar die besseren teilweise an der kompletten Entfaltung des Potentials hindert – ist die Kürze der Geschichten. (Die allerdings durch die Ausschreibung vorgegeben war.) Bei dem notwendigen Spagat zwischen Setting und Story geraten einige Autoren leider ins Rutschen. Umso gespannter bin ich auf den angekündigten anderthalbten Band der Reihe, in dem »Geschichten aus dem Æther« veröffentlicht werden, die es aufgrund ihrer (Über-)Länge nicht ins vorliegende »Æthergarn« geschafft haben.

MERLIN THOMAS

Æthergarn:
Die Steampunk-Chroniken: 1
Stefan Holzhauer (Hrsg)
CreateSpace Independent Publishing Platform (2012), 252 Seiten, ISBN 978-1477569078

BIS AN DIE GRENZE DES DARSTELLBAREN

VORTEX



FÜR SEINEN ROMAN „SPIN“ (2005) ERHIELT DER IN KANADA LEBENDE HARD-SF-AUTOR ROBERT CHARLES WILSON EINEN HUGO, DIE WAHRSCHEINLICH WICHTIGSTE VON SF-FANS VERGEBENE GENREAUSZEICHNUNG, SOWIE EINEN KURD LASSWITZ PREIS FÜR DEN BESTEN FREMDSPRACHIGEN ROMAN.

Tatsächlich zeichnete sich der Plot um eine Zukunft, in der die Erde (und mit ihr die Menschheit) durch das Wirken unbekannt bleibender Mächte - der „Hypothetischen“ - in eine Art Stasisfeld gehüllt und damit in eine ferne Zukunft entrückt wird, bei aller handwerklichen Kalkuliertheit durch jenen Sense of wonder aus, der viele von uns zu lebenslangen Konsumenten dieser speziellen Art Literatur hat werden lassen.

Mit „Axis“ erschien 2007 eine durchaus lesenswerte Fortsetzung. Das nunmehr auch auf Deutsch vorliegende „Vortex“ komplettiert damit die Trilogie.

Mit „Vortex“ erhalten wir einen noch weiteren Ausblick in die Zukunft als schon in „Axis“: Die Protagonisten des Mittelteils der Trilogie, Turk Findley und Isaac Dvali, landen nach der Passage eines Tores der „Hypothetischen“ in einer zehntausend Jahre entfernten Zukunft. Hier lässt sich die Kultgemeinschaft des „Vox“ selbst durch thermonukleare Angriffe anderer Fraktionen der Menschheit nicht davon abhalten, einen Kontakt mit den „Hypothetischen“ zu suchen, von dem sie sich eine Art Erlösung erwartet.

Aber die Erde, auf der dieser Kontakt schließlich stattfindet, ist ein von Äonen des Raub-baus ausgelaugter, lebensfeindlicher Planet - und das die Maschinen der „Hypothetischen“ verfolgen nicht mit menschlichen Kategorien kompatible Ziele…

Von diesen Vorgängen erfahren wir durch ein Journal, das ein Junge namens Orin Mather wenige Jahre nach dem „Spin“ verfasst hat, und das in die Hände der, sagen wir… Sozialarbeiterin Sandra Cole und des angeblichen Polizisten Bose gerät. „Vortex“ würde wohl auch ohne die Zuschaltung dieser zusätzlichen Erzählebene mit ihren gemeinen Intrigen und kriminellen Interessen an marsianischer Lebensverlängerungstechnologie funktionieren, aber so kann Wilson sein Buch mit ein wenig Spannung und einer (leider recht absehbaren) Liebesgeschichte anreichern.

Zu seinem Ende hin wagt sich der Roman bis an das buchstäbliche Ende der Zeit vor, was man selbst im Bereich der Science Fiction nur selten geboten bekommt. Dabei bleiben diesmal nur wenige Fragen offen; und mir hat auch der feine grundsätzliche Optimismus, der dabei durchschimmert, durchaus zugesagt.

„Vortex“ ist damit bestimmt kein kommender Klassiker, aber immerhin ein Roman, der sich weit vorwagt, bis an die Grenzen des mit den Mitteln des Genres Darstellbaren, und der dabei achtbar abschneidet. Wem „Spin“ und „Axis“ gefallen hat, wird sich diese Fortset-zung sowieso nicht entgehen lassen.

PETER HERFURTH-JESSE

Vortex (2011), deutsche Erstausgabe, München 2012, Heyne TB 52898, ISBN 3-453-52898-X, aus dem kanadischen Englisch von Marianne und P.H. Linckens, Umschlagil-lustration: Nele Schütz Design, 899, 399 Seiten.

MIT 900 FUSSNOTEN EINE QUELLE DES ENTZÜCKENS

„WO NIE EIN KIND ZUVOR GEWESEN IST…“ - KINDHEITS- UND JUGENDBILDER IN DER SCIENCE FICTION FÜR JUNGE LESER

„WO NIE EIN KIND ZUVOR GEWESEN IST…“ - KINDHEITS- UND JUGENDBILDER IN DER SCIENCE FICTION FÜR JUNGE LESER – UNTER DIESEM ETWAS SPERRIGEN UNTERTITEL HAT BARTHOLOMÄUS FIGATOWSKI SEINE PROMOTIONSARBEIT FÜR DIE UNIVERSITÄT KÖLN BEIM KIDS VERLAG VERÖFFENTLICHT.

„Kindheits- und Jugendbilder“ – was soll man sich darunter vorstellen? Gerade im Bereich der Science Fiction Literatur lässt sich je nach Auswahl der Primärliteratur für eine Studie so ziemlich alles begründen. Da gibt es das große Mittelfeld der mehr oder weniger gut erzählten Geschichten mit nicht viel mehr als Unterhaltungswert. Da gibt es den „Bodensatz“ der Schundliteratur, der dem Pädagogen – um einen solchen handelt es sich beim Verfasser – mehr als genug Stoff zum „draufhauen“ liefert und schließlich gibt es noch die „Schätze“, Spitzentitel des Genres, die innovativ sind, vielschichtig lesbar sind, oder andere Merkmale aufweisen, die sie zu „Leuchttürmen“ des Genres machen.

Während ganze Generationen von Pädagogen sich aus dem „Bodensatz“ bedienten um das Genre als „Schmutz- und Schundliteratur“ zu diffamieren – in Figatowskis Buch finden sich hierzu viele Zitate – setzten Genreliebhaber ebenso einseitig dagegen, indem sie die „Schätze“ hervorhoben und versuchten, damit das ganze Genre schönzureden. Der Autor ist sich dieses Spannungsfeldes durchaus bewusst und stellt diese Positionen sehr sensibel dar. Er schafft dass dadurch, dass er die jeweiligen Verfechter selbst sprechen lässt, also viele Zitate präsentiert und dabei eine mehr neutrale Beobachterposition einnimmt. Dass Figatowski ein Fachmann auf dem Gebiet der Science Fiction ist, beweisen seine sehr kompetenten Anmerkungen, die er oft auf unauffällige und sehr freundliche Weise einstreut um falsche (Teil-)Auffassungen, auch von Literaturpäbsten wie beispielsweise Darko Suvin („Poetik der Science Fiction“), zurechtzurücken.

Besonders der erste Teil der Arbeit, in dem Figatowski mit einer „Theorie und Methodik der Science Fiction“ quasi die Basis für seine Studie entwickelt, ist auch jenseits des „Jugendbezugs“ hochinteressant und kann in dieser Form auch für andere wissenschaftliche Werke als Grundlage dienen. Dieser Teil, der u.a. auch die Motive und Traditionslinien der Science Fiction beschreibt, ist wirklich jedem, der sich ernsthaft für Science Fiction interessiert in höchstem Maße zu empfehlen und wäre ein „Kurd-Laßwitz-Preis“ für den Autoren wert.

Der zweite Teil bringt dann Analysen von SF für junge Leser seit den 1980er Jahren. Hier stossen wir dann wieder auf das eingangs beschriebene Auswahldilemma. Während das „Mittelfeld“ meistens für eine wissenschaftliche Arbeit eher unergiebig ist bleibt eigentlich nur die Wahl, ob man sich für „Daumen rauf oder runter“ entscheidet. Diese durchaus verständliche Missachtung des Mittelfelds hat in der Vergangenheit dazu beigetragen, dass die jeweilig „extremen“ Positionen mitunter so hart aufeinander getroffen sind. Die jahrzehntelange Abqualifizierung der SF vor allem auch durch Pädagogen erklärt sich meines Erachtens daraus, dass dieser Berufszweig Schwierigkeiten damit hat Literatur die nicht auch noch einen zusätzlichen, wie auch immer gearteten, pädagogischen Aspekt aufweist, anzuerkennen. Literatur wurde unter diesem Aspekt in ihre Bestandteile zerlegt und so zerrupft, dass die Schönheit dieser Texte durch überzogene Interpretationen häufig auf der Strecke blieb. So wurde Generationen von Jugendlichen mit einer entsprechenden Literaturauswahl für den Unterricht Lesefrust statt Leselust eingeimpft.

Dieser pädagogische Ansatz ist nach wie vor vorhanden und kommt auch bei der Literaturauswahl für die Analyse durch den Autor zum tragen. Figatowski hat hier eine Lanze für die Science Fiction gebrochen und durchweg positive Beispiele guter Jugend-SF, die aber auch den oben geschilderten weitergehenden Anforderungen für den Unterricht Rechnung trägt, aufgeführt. Wir finden als Beispiele Gudrun Pausewangs „Wolke“ ebenso wie Haddix´ „Schattenkinder“ oder Eschbachs „Perfect Copy“ u.v.a.m.. Figatowski nimmt in seiner Analyse diese Romane „auseinander“ und zeigt die verschiedenen Ebenen und Aspekte auf. Empfehlenswert für Deutschlehrer, die mit dieser „Handreichung“ sehr leicht anspruchsvolle Unterrichtsstunden füllen könnten ohne auf ihren pädagogischen Ansatz verzichten zu müssen.

Ein reichhaltiges Literaturverzeichnis gehört bei einem solchen Werk natürlich dazu.

Bartholomäus Figatowski präsentiert sich mit diesem Werk nicht nur als excellener Fachmann in Sachen (SF-)Literaturtheorie sondern auch als außergewöhnlich guter Kenner des Genres. Nach mehr als vierzig Jahren als SF-Leser macht es Spass die unheimlich vielen zitierten Titel – weit mehr als die Auswahl im zweiten Teil - noch einmal am inneren Auge vorbeiziehen zu lassen. Die mehr als 900 (!) Fußnoten sind keineswegs störend, sondern gerade für „erfahrene Altleser“ oft eine Quelle des Entzückens. Als solcher kann ich die objektiven und feinsinnigen Kommentare und Analysen des Autors meist auch sehr gut nachvollziehen. Am Schluß daher wirklich eine ausgesprochene Empfehlung für dieses lesenswerte Werk, das vor allem im ersten Teil als wissenschaftliches Basiswerk für weitere Arbeiten auf dem Gebiet der Science Fiction dienen kann .

KARL E. AULBACH

„Wo nie ein Kind zuvor gewesen ist…“ - Kindheits- und Jugendbilder in der Science Fiction für junge Leser, Bonn, Kid-Verlag, Paperback, 441 Seiten,
ISBN 978-3-929386-35-6)

SHADOWRUN ONLINE

INTERVIEW MIT JAN WAGNER (CLIFFHANGER PRODUCTIONS)

DAS INTERVIEW FÜHRTE COLIN WAGENMANN

CW: Jan, Du bist ja ein langjähriger Rollenspieler. Hast Du Dir mit Shadowrun Online jetzt quasi einen Traum erfüllt, weil Du sowohl die Mittel als auch die Möglichkeiten hast?

JW: Nein, eher andersrum. Die Idee, was wir machen können, mit den Möglichkeiten, die uns unser Studio bietet (kleines Team, begrenztes Budget) haben uns zu der Entscheidung geführt, etwas zu machen, wo die großen Studios nicht hinwollen oder können. Wir können als kleines Team einfach nicht mit den Möglichkeiten von Studios wie Black Isle oder Obsidian konkurrieren und sind deshalb in uns gegangen, um zu analysieren, was wir eventuell besser können. Michael (Mitgründer von Cliffhanger Productions) und ich kommen aus dem RPG (Rollenspiel) und RTS (Real-time Strategy, Echtzeit-Strategiespiele) Bereich. Die große Stärke von Cliffhanger wiederum ist eine große Community-Nähe, unsere Hingabe und direkter Dialog mit den Spielern, das kann ein großes Studio in dieser Form nicht bewerkstelligen.
Shadowrun war sicherlich einer der Favoriten von Anfang an. Im Computerspielebereich gab es noch nicht viel, dadurch ist das Setting noch nicht so abgedroschen. Nachdem wir ein knappes Jahr gegraben haben, haben wir schließlich die Lizenz für Shadowrun erhalten.

SHADOWRUN ONLINE & SHADOWRUN RETURNS

CW: Wann hattet ihr die erste Berührung mit Shadowrun Returns, einem anderen Shadowrun Spiel das gerade entsteht?

JW: Das ist eine interessante Geschichte. Wir haben Jordan K. Weisman kontaktiert um ihn zu bitten, für unsere Kickstarter Kampagne zu werben. Wie der Zufall so wollte war Jordan mit seinem Studio gerade dabei, eine Kickstarter Kampagne für Shadowrun Returns zu erstellen. Wie sich herausstellte, hatte Jordan zwischenzeitlich Teile seiner ursprünglich eigenen Lizenz zurückgekauft um ein Mobile Game auf den Markt zu bringen.

CW: Wie war Deine erste Reaktion darauf?

WAS IST SHADOWRUN?
Shadowrun ist ein Rollenspiel, das seine Anfänge 1989 hatte und mittlerweile in 4. Auflage vorliegt. Als eine Mischung aus Cyberpunk a la William Gibson und Fantasy vereint es High-Tech mit Magie und Fabelwesen in naher Zukunft, zwischen 2050 und 2070 spielend. Das Jahr 2012 stellt ein neues Kapitel der Menschheit dar als das Jahr, in dem die Magie wieder ihren Weg in unser Leben zurück gefunden hat. Internationale Konzerne gewinnen mehr und mehr Macht, Technik wird immer dominanter und neben normalen Menschen bevölkern bald auch Elfen, Orks, Zwerge und Trolle die Straßen der Welt.
Mehr Infos zu der Welt von Shadowrun: http://de.wikipedia.org/wiki/Shadowrun

JW: Meine erste Reaktion ist nicht wirklich zitierfähig. Unser erster Kontakt mit Jordan Weismann liegt etwas in der Vergangenheit. Als wir unsere Gespräche mit dem Lizenzeigentümer hatten, war Jordan als Berater dabei um unseren Vorschlag zu bewerten, sprich ob wir, vielmehr unser Projekt, es wert sind, die Lizenz zu erhalten. Damals hat uns sein Lob, dass wenn er ein Spiel machen würde, er es genauso machen würde wie wir, sehr stolz gemacht.
Resultat des Telefonats war eine Absprache, dass wir nicht in Konkurrenz zueinander treten werden sondern im Gegenteil uns gegenseitig unterstützen werden. So haben wir unter anderem auch Lizenzen ausgetauscht. Die Tatsache, dass Jordan statt eines Mobile Spiels ein PC Spiel machen kann liegt daran, dass wir ihm die Lizenz zurücklizenziert haben. Die hatten wir. Wir hätten ihn also theoretisch daran hindern können, ein PC Offline Spiel zu machen. Im Gegenzug dazu haben wir dann von ihm die Mobile/Tablet/Online Lizenz erhalten die wir jetzt nutzen.

KICKSTARTER IN DEN STARTLÖCHERN

CW: Gut, ihr hattet jetzt also ein erstes Konzept, einen Prototypen und habt euch von Verwandten, Bekannten und Freunden Geld geliehen. Wie ging es weiter?

JW: Als Michael und ich Cliffhanger gegründet haben, haben wir das Geld, das wir bis dahin verdient haben, in diese Firma gesteckt, ein leider recht überschaubarer Betrag, und haben danach Beraterjobs angenommen, und auch das Geld in die Firma gesteckt. Ich verdiene mein Geld seit der Uni im Spielebereich, also 20 Jahre. Meine Frau wurde erst nervös, als ich anfing, mir mehr Geld zu leihen, als ich durch meine Tageseinnahmen und Sparkonto zurückzahlen Konto, und über diesen Zustand ist sie noch nicht wirklich heraus.

CW: Du hast also Dein 'Spielgeld' genommen, um dieses Projekt ans Laufen zu kriegen... und noch ein bisschen mehr. In Amerika wärst Du an das Ausbildungskonto Deiner Kinder gegangen und hättest ihn geplündert.

JW: Genau, was ich gemacht habe ist zum Beispiel unsere Wohnung in eine Hypothek zu geben, da wurde meine Frau dann auch einigermaßen nervös.

CW: Seid ihr deshalb auf den Kickstarter Zug aufgesprungen, habt quasi aus der Not eine Tugend gemacht, oder war das von langer Hand geplant?

JW: Als alte Hasen in dem Geschäft dachten wir eigentlich, dass wir zu einem Publisher gehen und dann schauen, was wir arrangieren können. Ernüchternd waren allerdings die Reaktionen die wir erhalten haben. Alles, was man an persiflierenden Klischees aus der Spieleindustrie kennt haben wir hier erlebt.

DIE KAMPAGNE BEGINNT

CW Und dann war es Juli und eure Kickstarter Kampagne hat begonnen.

JW: Wir haben uns etwas mit dem Free to Play Modell verschätzt. Viele haben nur 'Free to Play' gelesen und dann direkt Rot gesehen. Anfangs haben wir gedacht 'Lest doch einfach den ganzen Absatz und glaubt uns, dass wir euch nicht abzocken wollen', aber warum sollten sie uns auch glauben? Schließlich kennen sie uns ja nicht.

CLIFFHANGER PRODUCTIONS
Ein Spieleentwickler aus Wien. Ein 20 Mann starkes Team aus Programmieren, Designern, Künstlern und Testern hat mit Jagged Alliance Online schon mal neue Maßstäbe für Online Spiele gesetzt und bringt jetzt Shadowrun Online auf den Markt.
http://www.cliffhanger-productions.com

CW: War das für euch ein bisschen ein Schock, als ihr diese negativen Reaktionen erhalten habt? Es war ja nicht in dem extremen Maß wie das, was wir aktuell als 'Shitstorm' definieren, aber doch schon mehr negative Reaktionen als erwartet, Vehemenz mit der ihr nicht gerechnet habt, oder?

JW: Wir haben durchaus mit negativen Reaktionen was F2P betrifft gerechnet, das ist einfach nicht jedermanns Sache und es gibt Leute, die wollen mit so einem System nicht spielen, Punkt. Was mich geschockt hat, war wie persönlich die Reaktionen teilweise waren, wie viel Hass einem da entgegen geschwungen ist, was auch weit über das Spiel hinaus gegangen ist. Einige haben sich über das Englisch kaputtgelacht und aus der Tatsache, dass wir kein amerikanisches Englisch sprechen können abgeleitet, dass wir ja sowieso keine Ahnung haben würden.

CW: Ist das der Grund, dass ihr Jeff Rickets an Bord geholt habt für die weiteren Videos?

JW: Das ist der eine Grund, der andere ist das selbst die Leute die uns nicht gehasst haben gefremdelt haben. Klar, wenn ich mit meinem deutschen Englisch etwas vor mich hinfasel, dann ist das erst mal grundsätzlich komischer als wenn das ein Amerikaner sagt. Auch ist das mit dem Vertrauen über den Ozean hinweg schwierig. Da kommt ein kleines, unbekanntes österreichisches Entwicklerstudio und möchte in Amerika Crowdsourcing Geld einsammeln.
Es ist und bleibt eine Bauchentscheidung, mal eben 40 oder 50 Dollar auszugeben für so ein Projekt, nicht eine, für die man erst mal 10 Stunden Recherche betreibt bevor man seinen Geldbeutel zuckt. Das heißt im Umkehrschluss, wenn ich nicht auf der Präsentationsseite bewiesen habe, dass ich das kann, wenn ich keine berühmten Namen für mich habe, mich nicht richtig verkaufen kann, dann habe ich ein Problem.

KICKSTARTER NIMMT FAHRT AUF

CW: Nach Umschiffung der ersten Hürden musstet ihr aber nochmal neu planen. Die erste Entscheidung war, zusätzlich zum F2P Modell auch ein Kampagnen Modell à la Guild Wars 2 anzubieten. War das eine aus der Not geborene Idee?

JW: Für viele Leute war es ein großes Hindernis für etwas zu bezahlen was im Grunde nichts kostet. Wir würden spontan auch lieber auf einem Campaign Server spielen so gesehen. Finanziell macht das eigentlich keinen Unterschied, im einen Modell kaufe ich den Inhalt und krieg die Items umsonst, im anderen Modell kriege ich den Inhalt umsonst und kaufe die Items. Aktuell überlegen wir sogar, beide Gruppen auf einen Server zu tun. Man muss halt realistisch sein und akzeptieren, dass es heutzutage kaum noch ein Online Spiel gibt, dass sich über ein Abo- oder Kaufmodell finanziert. Mit Abos kriegst Du Anfangs immer die Leute, die die eigentlichen Hardcore Fans sind, aber dann ist halt Schluss und es kommen keine neuen Leute mehr.
Wir zielen mit dem Spiel nicht wirklich auf die 14- 20 jährigen. Genau das ist der Grund dafür, dass wir Shadowrun machen. Wir wussten, dass wir etwas machen müssen, dass in einer Nische ist, die so nah an uns dran ist, dass wir sie verstehen, sie muss groß genug sein uns zu ernähren, aber klein genug um die Konkurrenz dort nicht hinzuziehen. Und das sind die Spieler um die 30 bis 35, die Gruppe derjenigen, die mit den modernen Konsolen oder PC-Spielen nicht mehr mithalten, weil ihnen der Aufwand zu groß ist, ihre Rechner zu schlecht sind, oder sie schlicht und ergreifend die physischen Fähigkeiten nicht haben, 17 Knöpfe gleichzeitig zu drücken und sich eine Abfolge von 44 verschiedenen Tasten nicht merken können oder wollen, das sind halt so Spieler wie ich. Ich denke gerne nach, aber ich kann nicht jeden Tag so viel spielen, dass ich mir merke, dass das C-C-Y-Kreis ist oder A-B-Y-Y-V. Die Unterhaltung, die in Shadowrun liegt, hat eine andere Qualität, und die zieht andere Leute an.

KICKSTARTER UND MERCHANDISING

CW: Nochmal zurück zur Kickstarter Kampagne. Was mir aufgefallen ist, ist die Tatsache, dass das Merchandising, das ihr angeboten habt als Belohnung für verschiedene Förderstufen immer ausgefeilter und mehr geworden ist. Warum?

JW: Wir haben gesehen, dass nicht schnell genug neue Leute dazugekommen sind und Anfangs unsere Merchandising Optionen dann doch mehr dem 08/15 Standard entsprochen haben wie z.B. T-Shirts. Wir haben aber gerade von den Amerikanern das Feedback dass die gesagt haben 'wir gehen hier so ein bisschen shoppen, wir geben ein bisschen Geld für ein Spiel aus, dass wir haben wollen, aber was gibt es denn noch, was kann ich denn noch kaufen? Es fühlte sich mehr nach Kunde im Geschäft als Mensch, der ideell etwas unterstütze will. Und wir haben uns Anfangs zu sehr auf die ideelle Unterstützung gesetzt. Uns ist dann aber schnell klargeworden, dass das ideelle nur die eine Säule ist, die andere ist definitiv die Mentalität 'hier kriege ich etwas billiger, was ich haben will, ich bin bereit Vorkasse zu zahlen für etwas mit dem Risiko, dass es nichts wird, will aber trotzdem etwas haben, auf dass ich mich freuen kann. Wenn man mal genau unsere Kampagne anschaut, stellt man fest, dass unsere Backer mehr als das Doppelte des durchschnittlichen Betrages aufgebracht haben, es scheint also die richtige Entscheidung gewesen zu sein. Die beliebten Projekte haben um die 47 Dollar pro Person an eingebrachten Geldern, wir haben 93 Dollar pro Person. Und wenn man bedenkt, dass das Kickstarter Projekt von Jordan, Shadowrun Returns, sicherlich schon bei einigen Leuten die Kriegskassen geleert hat ist das sehr beachtlich

CW: Du hast jetzt aber Deine Klamottenkäufe für die nächsten Jahre schon getätigt, oder? Sprich...Du wirst die nächsten

JAN WAGNER
Jan ist einer der beiden Gründer von Cliffhanger Productions. Seit seinem Uniabschluss ist Jan in der Computerspiele Industrie und hat in den vergangen 20 Jahren alles von Marketing über PR Arbeit, Spieledesign und -produktion gemacht. In seiner Zeit bei Vivendi Universal Games als Leiter Produktmanagement hat er an Spielen wie Half-Life, Warcraft, Empire Earth und Diablo mitgewirkt bevor er nach einer Zwischenstation bei JoWooD Cliffhanger Productions aus der Wiege hob.

Monate nur Shadowrun T-Shirts und Kapuzenpullis tragen?

JW: Das müssen wir erst noch sehen, ob da was für uns überhaupt übrig bleibt. Wir haben schon sehr geringe Produktionsläufe, was dementsprechend den Einzelpreis relativ hoch treibt. Wenn ich 40.000 Leute habe, dann kann ich ein T-Shirt für einen Dollar produzieren lassen, bei 3.000 Leuten sieht das dann doch anders aus. Ein simples Beispiel: Zinnfiguren. Wir haben gegen Ende der Kampagne einige ausgelobt um bei Erreichen von bestimmten Zielen *allen* Beteiligten ein paar zukommen zu lassen um auch so nochmal das Interesse zu steigern. In der Herstellung, nackt, ohne Form, Verpackung, etc., kosten die ungefähr 1.20 Dollar bei einer Abnahme von 3.000 Stück. Unter 3.000 Stück haben wir völlig verschiedene Preise, weil ich eben erst ab 3.000 Stück zum Beispiel in China produzieren lassen kann. Da kommt das dann einfach im großen Container an, davor bin ich auf jemanden angewiesen, der das im völlig anderen Verfahren herstellt zu viel, viel höheren Preisen. Und selber im stillen Kämmerlein mit dem ganzen Team die Figuren zu gießen ist rein logistisch nicht möglich, wir müssen ja schließlich programmieren und entwickeln...

Jan Wagner

ENDE DER KAMPAGNE

CW: Ihr habt auch recht illustre Unterstützung erhalten, Tom Dowd, Felicia Day, Wil Wheaton, hat sich das bemerkbar gemacht?

JW: Tom's ganzes Engagement für uns bisher war von ihm aus reiner Liebe zur Sache. Wir haben bisher noch nie anderweitig Kontakt als über eMail gehabt. Da dann so ein Video zu kriegen, das ist schon toll. Tom hat uns viel Street-Credibility gegeben, gerade bei den Hardcore Shadowrunnern, etwas, das Jordan natürlich von Anfang an hatte. Das hat uns sicherlich geholfen bei der Frage 'In wen investiere ich da eigentlich.'. Felicia Day hat auf Twitter 2 Millionen Follower, von Wil Wheaton haben wir auch einen Tweet gekriegt, haben auch einen Backer namens WilWheaton. Das war jedes Mal total cool wenn wir sowas gesehen haben. Aber es gibt keinen Unterschied an Zahlen zwischen den Tagen mit den Tweets und allen anderen Tagen, das ist dann doch recht ernüchternd gewesen.

CW: Vom Timing her war das mit der Kampagne aber sehr knapp bemessen, oder? Ihr habt euer Funding gerade so zeitlich erreicht.

JW: Sechs Stunden vor Ablauf. Der hat Sonntag angefangen, am dritten Tag vor Ablauf, dass es so ein bisschen mehr wurde, über Nacht quasi. Abends waren es noch 15.000$, dann waren es auf einmal 45.000$ plötzlich am nächsten Morgen. Was für unsere Verhältnisse sehr gut war, wo wir normalerweise zwischen 5.000$ und 10.000$ pro Tag gemacht haben. Hätten wir die Kampagne nochmal ein, zwei Tage länger offen gelassen, hätten wir sicher nochmal 100.000$ mehr gemacht, da wir auf einmal die kritische Masse überschritten haben die für Mund-zu-Mund Propaganda wichtig ist.

NACH KICKSTARTER

CW: Ist Mai 2013 als Starttermin machbar?

JW: Ja durchaus, es ist ambitioniert, aber moderat.

SHADOWRUN ONLINE

Shadowrun Online ist ein plattformübergreifendes, rundenbasiertes Online Rollenspiel für PC, MAC, Linux, iOS/iPad, Android Tablets und Ouya welches in der preisgekrönten Welt von Shadowrun spielt.
http://www.shadowrun.com/shadowrun-universe/shadowrun-online

CW: Werdet ihr eine lokalisierte Version machen?

JW: Shadowrun hat 15%-18% seiner aktiven Spieler in Deutschland das ist mit Abstand die zweitgrößte Gruppe nach der Englischsprachigen, von daher machen wir auf alle Fälle eine Englische und eine Deutsche Version. Weitere Sprachen werden sich danach richten, in welchen Ländern ausreichend viele Menschen das spielen wollen. Frankreich steht zum Beispiel auf unserer erweiterten Liste, da hier eine lokalisierte Version bevorzugt wird, wohingegen andere Länder dann auch mal zur englischsprachigen Version greifen.

CW: Was nehmt ihr an Erfahrungen mit?

JW: Für unsere potenziell nächste Lizenz haben wir sicher einiges gelernt. Wir haben zum Beispiel gelernt, dass das Kickstarter Geld nicht reicht. So gehen zum Beispiel ungefähr 10% von dem Geld das man sieht an Amazon und Kickstarter, dann gibt es immer ein paar geplatzte Schecks, die muss man auch abziehen, dann muss davon das ganze Merchandising bezahlt werden, hier muss man zwischen 15% und 20% ansetzen, damit sind schon mal großzügig gerundet ein Drittel der Einnahmen weg, und Du hast jetzt noch nicht mal die notwendigen Posten darin, so musst Du zum Beispiel jemanden für's Community Management einstellen, der die ganzen Backer betreut und den Kontakt aufrecht erhält...also Kickstarter alleine wird nicht das gesamte Projekt finanzieren. Für uns ist es eine super Möglichkeit, weiter zu machen, es ist eine super Möglichkeit, Investoren an Bord zu holen, da man ihnen so zeigen kann, dass es sich lohnt, aber mit 2/3 des Kickstartergeldes alleine wird es sich nicht machen lassen.

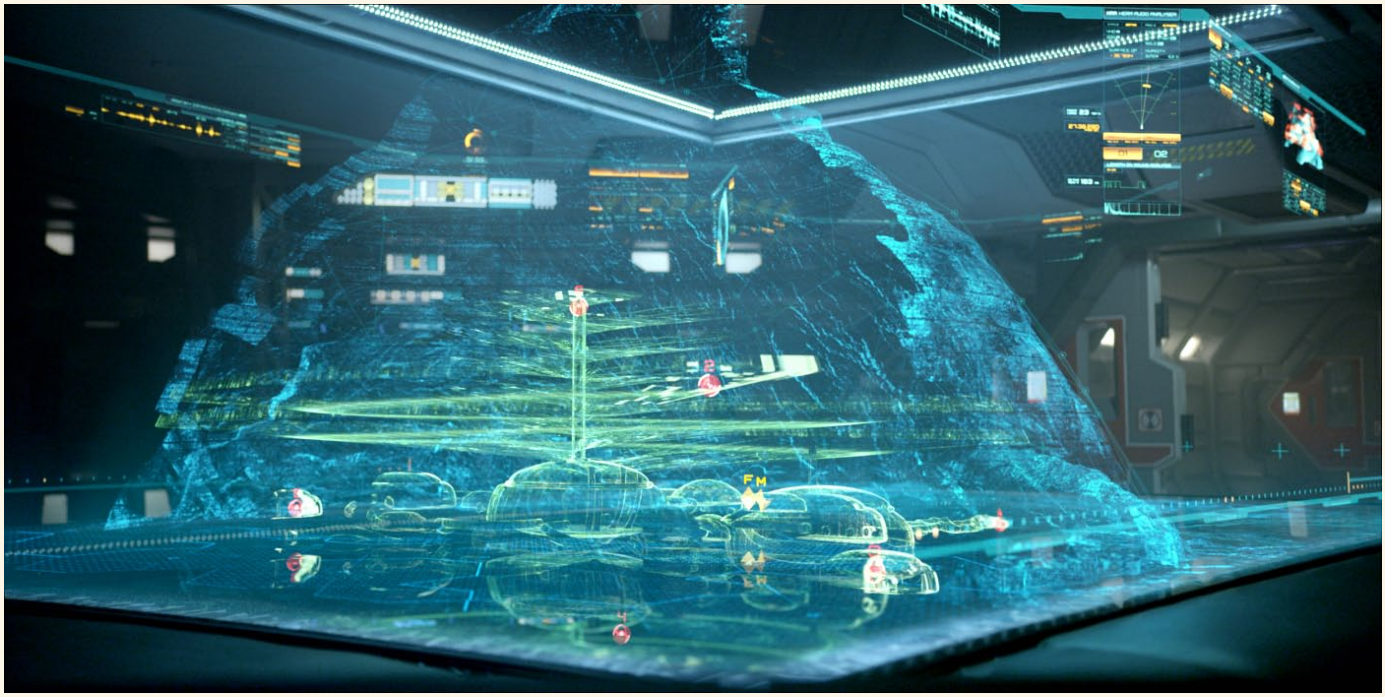
CW: Lasst ihr Nachzügler jetzt noch aufspringen oder war's das erst mal?

JW: Nein, wir lassen den PayPal Link auf unserer Webseite weiterhin aktiv. Seit dem Ende von Kickstarter haben wir gerade via PayPal nochmal 20.000$, wir können diesen Weg noch lange offen halten, da es dem Spiel weder zu- noch abträglich ist, andererseits auf diesem Weg auch keine Mengen an Geld reinkommen werden, die uns in eine ganz andere Dimension der Entwicklung katapultieren würden.

COLIN WAGENMANN

GEHÄCKSELTE BRUCHSTÜCKE AUS DEM GALAKTISCHEN RÜTTELWÜRGER:

PROMETHEUS



MUSSTE DAS SEIN? SO VIELE SCHÖNE BILDER DURCH EINE AUSGEFRANSELTE UND VERSATZSTÜCKARTIGE STORY ZU BEEINTRÄCHTIGEN? MAN KOMMT AUS EINEM FILM MIT ÜBERWÄLTIGENDEN KAMERAFAHRTEN, MIT PERFEKT IN SZENE GESETZTEM SF-AMBIENTE, MIT BEEINDRUCKENDEN EFFEKTEN UND EINFACH GEILEN BILDERN UND BEISST DANN AUF DER HEIMFAHRT DOCH INS LEDERLENKRAD OB DER VÖLLIG VERZETTELTEN HANDLUNGSSTRÄNGE, DIE KURZ AUFGEGRIFFEN DANN IM NIRWANA VERPUFFTEN. AM ENDE BLEIBT DER SCHALE NACHGESCHMACK, DASS HIER EIN ALTMEISTER WOHL SCHLICHT ZU VIELE IDEEN EINBRINGEN WOLLTE, AUFGRUND DER BEGRENZTEN FILMLÄNGE DIESE LEIDER HÄCKSELN MUSSTE UND AUS DEM SCHREDDERGUT DANN BLIND 7 AUS 49 HERAUSZOG, UM DIESES POTPOURRI MIT GANZ VIEL TOLLEN BILDERN ZU EINEM FILM ZUSAMMENZUMIXEN.

Worum geht's?

Kurzzusammenfassung: Seniler Konzernpatriarch versucht dem drohenden Ableben zu entgehen und sucht nach der Unsterblichkeit bei seinem Schöpfer. Letzterem geht dieses Anliegen am Allerwertesten vorbei: er bereitet dem Unseligen und seinem Gefolge ein schnelles Ende.

Nebenbei erleben wir eine schön animierte Exkursion in die Fauna eines fremden Planeten. Und sehen den ernstgemeinten Rat unseres Hausarztes bestätigt, daß bei Fernreisen Schutzimpfungen durchaus sinnvoll erscheinen. Schließlich ist unser Immunsystem auf andere Lebensbedingungen nicht vorbereitet. In Anbetracht der Tatsache, daß einem schon heute in Deutschland durch alberne Mückenstiche eingewanderter Insekten ganz schnell der Garaus drohen kann, erscheint es grob fahrlässig, in einem fremden Ökosystem die gute Luft geniessen zu wollen, nur weil man nicht durch den ersten Atemzug aus den Latschen gehauen wird. So ist es nur folgerichtig und zwangsläufig zu erwarten, daß den Expeditionsteilnehmern durch kleine und größere Parasiten dass Lebenslicht ausgeblasen wird.

Weiterhin medizinisch interessant ist der Fortschritt der spontanen Wundheilung: Dürfen wir doch bei einem Kaiserschnitt miterleben, wie nach der Geburt eines aggressiven Kopffüssers der großzügig angesetzte Bauchschnitt schlicht durch Heftklammern zugetackert wurde und die stolze Mutter direkt nach der Niederkunft körperliche Höchstleistungen erbringt, ohne durch den Eingriff sonderlich beeinträchtigt zu sein. Möglicherweise mag die Nähe zum Schöpfer hier die Heilung etwas beschleunigt zu haben.

Ridley Scott gibt Regieanweisungen

Kaum von Interesse und nur zur Staffage dienen ein Dutzend Statisten, allen voran die kühle Terminatrix, die sich später als Daddys Daughter entpuppt. Die einzige, menschliche Regung, die man ihrer Rolle zugestanden hat, besteht in einer Einladung zum Poppen an den Käptn des Forschungs-

Die Terminatrix macht mächtiges Badabumm

raumers (wobei wir leider nur die Einladung zu hören bekommen, nicht aber den Vollzug miterleben dürfen).

Und so bleibt es am Ende den drei Schlauesten der Besatzung vorbehalten (nämlich denen, die die Warnungen unseres Hausarztes in Sachen Hygieneverordnung ernstgenommen haben), mit stolzgeschwellter Männerbrust, zuviel Pathos und einem kräftigen „Yippieayeah Schweinebacke!“ ihren Forschungsraumer in kamikatöser Absicht in das Fremdraumschiff zu katapultieren, um die Erde - Oh Heimatland – vor dem Bösen zu bewahren.

Gekniffen bei diesem heroischen Akt hat unsere Terminatrix: als Quittung für Feigheit vor dem Feind wird sie umgehend wildschadenstechnisch entsorgt und vom abstürzenden Fremdraumer überrollt.

Am Rande erleben wir ein fröhliches Wiedersehen mit alten Bekannten und deren weitläufigen Verwandten. Man hatte uns ja unter anderem versprochen, daß wir die Vorgeschichte zu „Alien“ sehen werden. Und tatsächlich erleben wir am Ende des Films frisch aus dem Ei gepellt ein durchaus alienähnliches Subjekt, das seine ersten, unternehmungslustigen Blicke in die Runde schweifen lässt und seine ersten, tapsigen Schritte in eine, wie wir schon seit dreissig Jahren wissen, recht erfolgreiche Zukunft macht.

Ein doller Otto ist auch der einzige Androide an Bord: Seine Akkus scheinen jedenfalls viel leistungsfähiger zu sein, als die seines Kollegen Ash, der seinen Auftritt in Alien 1 hat. Während letzterer ans Netzteil muss, um aus seinem abgerupften Kopf noch was brauchbares herauszukitzeln, kann unser Otto auch ganz ohne Körper nicht nur freundlich lächeln sondern scheint auch noch im Vollbesitz seiner geistigen Kräfte. So verdingt er sich am Ende des Films noch als Fluglehrer, als unsere bauchgetackerte Wissenschaftlerin keine Lust mehr hat, an das Gute der Schöpfung zu glauben, sondern sich als Racheengel zu den Sternen aufmacht, um den Schöpfern in Prometheus 2 das Alte Testament näherzubringen.

Wir können also nur hoffen, daß der gute Ridley Scott trotz seines fortgeschrittenen Alters und der doch recht langen Zeitspanne zwischen Alien 1 und Prometheus 1 noch so lange unter uns weilt, daß er Gelegenheit, Sponsoren und Lust hat, dieses Projekt auch in den Kasten zu bringen.

Hoffen können wir auch, daß wir von Prometheus auch mal eine DVD-Edition mit 7 DVDs bekommen, auf denen der gute Ridley dann auch mal die Zeit hat, die ganze Story von Prometheus 1 zu zeigen und nicht nur gehäckselte Bruchstücke aus dem Rüttelwürger.

MARTIN KEMPF

Androide mit langer Akkulaufzeit...

VERSTAND VORÜBERGEHEND ABSCHALTEN:

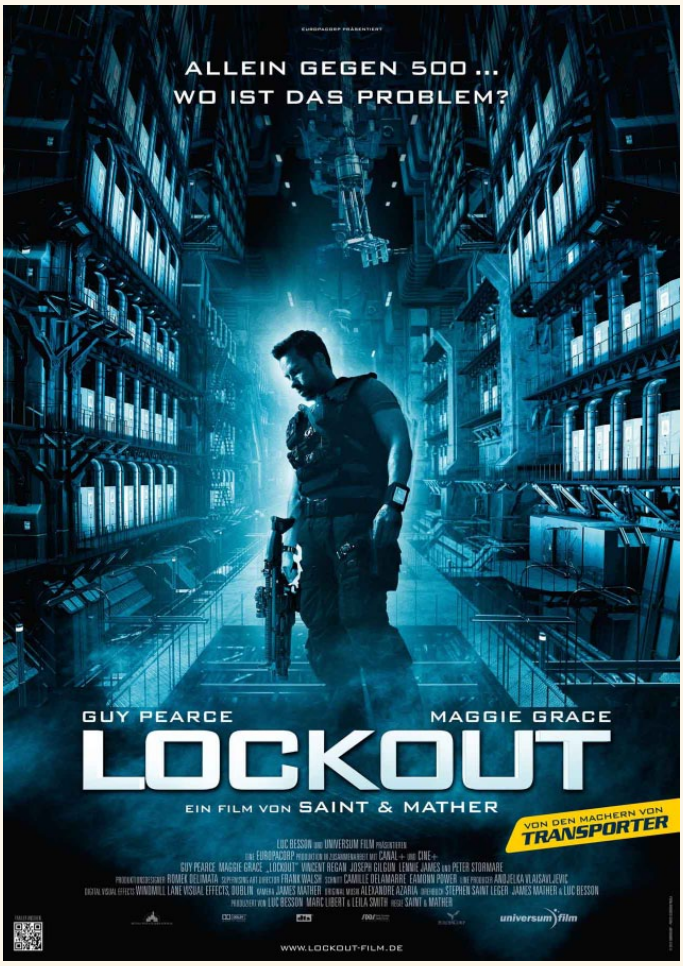
LOCKOUT

ALS ICH DEN TRAILER ZU LOCKOUT SAH, HABE ICH DEN KOPF GESCHÜTTELT. DIE IDEE WIRKT IRGENDWIE RECYCELT. ICH MEINE, WIE OFT GAB ES SCHON FILME ÜBER AUFSTÄNDE IM KNAST UND UNSCHULDIGE, DIE ZWISCHEN DIE FRONTEN GELANGEN. DAS AKTUELLSTE BEISPIEL FÜR SOLCH EINEN FILM IST ZUM BEISPIEL „CELL 211“. AUSSERDEM WIRKT DIE STORY LEICHT VORAUSSEHBAR. EINE HÜBSCHE FRAU WIRD VON BÖSEN, GEFÄHRLICHEN MÄNNERN UMGEBEN UND EIN RITTER IN SCHIMMERNDER RÜSTUNG EILT IHR ZUR HILFE.

Was passiert dann? Lasst mich raten: Die Bösen gehen alle drauf und der Held bekommt das Mädchen? Einem alten Witz zufolge qualifiziert dies den Film als „Freigegeben ab 12“. Doch der Trailer belehrt uns eines Besseren, denn die Szenen sehen actiongeladen und effektlastig aus. Kein Wunder, an dem Film hat auch Luc Besson mitgewirkt. Und wo „Luc Besson“ draufsteht, ist auch „Luc Besson“ drin. Hoffe ich zumindest.

Neu an dem Film ist das Setting. Das Gefängnis befindet sich diesmal nicht auf einem Planeten, sondern im Weltraum. Hinzu kommt, dass alle Gefangenen in Stasis schlummern, somit sollte ein Ausbruch nahezu unmöglich sein. Trotzdem schafft es einer, aufzuwachen und seine Artgenossen zu wecken. Innerhalb kürzester Zeit übernehmen die Häftlinge die Kontrolle über die Station und nehmen die restlichen Wärter, sowie eine Delegation, die sich gerade dort oben befindet, als Geiseln. Dumm nur, dass die Tochter des Präsidenten Teil dieser Delegation ist. Was die Häftlinge wollen, bleibt schleierhaft. Vermutlich aber nur ihre Haut retten, denn wenn sie keine unschuldigen Zivilisten in ihrer Gewalt haben, kann man die Station einfach abschießen.

Daraufhin wird im so genannten Low Orbit Police Department eine Krisensitzung einberufen. Man kommt zu dem Ergebnis, dass es zwei Alternativen zur Rettung der Präsidententochter gibt. Entweder man vergeudet wertvolle sechs Stunden und wartet, bis die Marines eintreffen und die Station stürmen, oder man schickt einen einzigen Einzelkämpfer hinein, der die Frau rettet, und niemanden sonst. Man entscheidet sich für Letzteres. An dieser Stelle habe ich zum ersten Mal die Stirn gerunzelt. Gibt es in diesem Low Orbit Police Department nicht so etwas wie ein SWAT, eine Eingreiftruppe die speziell dafür ausgebildet wurde, um Revolten zu bekämpfen und Geiseln zu retten? Ich meine, was machen die Polizisten da oben, wenn nicht für die Sicherheit auf der Station sorgen? Weltraumverkehr überwachen und Strafzettel an Satelliten kleben? Egal, weiter im Text. Man braucht einen einsamen Helden. Welch Glück, dass gerade jemand zur Verfügung steht, beziehungsweise gerade verhört wird. Der Mann wird mit dem Argument geködert, dass er oben, auf der Gefängnisstation, jemanden findet, der wertvolle Beweise für seine Unschuld hat. Also macht sich Snow (so heißt der Kerl) auf den Weg ins All. Genug über die Story, ihr wollt sicher eine Kritik lesen, keine Inhaltsangabe. Sagen wir einfach, dort oben läuft nicht alles nach Plan.



Zunächst einmal, was mir an dem Film gefallen hat: Es gibt viele überraschende Wendungen, man weiß nie was als Nächstes passieren wird. Auch wenn man sich manches durchaus denken kann. Etwas Spannung bleibt trotzdem erhalten. Die Spezialeffekte sind auch nicht von schlechten Eltern. Aber wer vorangegangene Reviews von mir kennt weiß, dass ich viel Wert auf die Story lege. Und genau da fangen die Probleme an. Meiner Meinung nach ist der Nebenplot mit einem Häftling auf der Raumstation, der Snake Plissken… ähm, ich meine Snow helfen kann, seine Unschuld zu belegen, völlig überflüssig. Aber vielleicht ist es ja das Einzige, was verhindert, dass dieser Film wie ein Abklatsch von „Die Klapperschlange“ wirkt.

Handlung wird bekannt, dass die Raumstation in etwa sechs Stunden abstürzen wird. So weit, so gut. Kurz darauf gibt der Präsident der Vereinigten Staaten dann den Befehl, die Raumstation anzugreifen. Wozu? Wäre es nicht klüger, einfach sechs Stunden zu warten, anstatt unzählige Raumjäger zu opfern, vor allen Dingen wenn man weiß, dass das Gefängnis über Abwehrkanonen verfügt? Andererseits bietet jeder Raumkampf natürlich Platz für Unmengen an Action und Spezialeffekten, die wiederum mehr Zuschauer anlocken.

Des Weiteren stört mich die Tatsache, dass sich an einer Stelle die Präsidententochter weigert, eine Rettungskapsel zu betreten und sich in Sicherheit zu bringen, damit sie mit Snow weiter kämpfen kann. Diese Aktion ist zwar nobel, ehrenwert und steigert die Sympathie beim Publikum, aber ich glaube im echten Leben ist niemand so selbstlos.

Zum Schluss scheint der Regisseur auch noch das Konzept der Schwerelosigkeit zu vergessen, indem er zwei Personen in modifizierten Raumanzügen von der Station herunterspringen lässt, woraufhin sie auf die Erde fallen und sogar noch den Wiedereintritt überleben.

Denn beide Filme haben beeindruckend viele Ähnlichkeiten.

Mir ist jedoch nicht nur eine gute Handlung wichtig, sondern auch, dass der Film schlüssig ist und die Szenen logisch und realistisch wirken. Das ist bei Lockout leider nicht der Fall.

In manchen Szenen, etwa einem Kampf über einem gewaltigen Rotor, ist es nicht allzu schlimm, da man es als Originalität des Regisseurs abtun kann (so etwas habe ich noch in keinem Film gesehen).

Manchmal erkennt man solche Ungereimtheiten nur, wenn man etwas genauer hinsieht oder hinhört, zum Beispiel die Tatsache, dass der Protagonist nur sieben Sekunden Zeit hat, um eine bestimmte Sache zu tun, er aber mindestens doppelt so lange über Funk Anweisungen erhält.

Manches wird der durchschnittliche Kinogänger sogar überhaupt nicht erkennen. Zum Beispiel, dass die höchste Sicherheitsstufe für Gefängnisse nicht, wie im Film dargestellt, Maximum ist, sondern Supermax. Maximum ist ironischerweise nur an dritter Stelle.

Der Film hat leider auch gravierendere Ungereimtheiten. Irgendwann im Verlauf der

Mein Fazit: Lockout ist zwar nicht unbedingt das Paradebeispiel für einen Film, der durch überraschende Wendungen besticht, aber für einen spontanen und unterhaltsamen Besuch taugt es durchaus. Vorausgesetzt, man sperrt den Verstand vorübergehend in den geschlossenen Vollzug.

DENNIS BRUK

Rüdiger Schäfer

Liebe Film- und Serienfreunde,

in den vergangenen vier Wochen habe ich eine ganze Menge Filme aus dem Phantastik-Bereich gesehen. Deshalb verschwende ich auch keinen weiteren Platz mit langen Vorreden, sondern starte gleich mit den News

NEWS IN KÜRZE

■ Am 1. August 2014 will Marvel sein drittes Superhelden-Team (neben den X-Men und den Avengern) auf die große Leinwand schicken. Die »Guardians of the Galaxy« bestehen aus Drax the Destroyer, Groot, Star-Lord, Rocket Raccoon und Gamora. Als Regisseur ist James Gunn (»Slithers«) vorgesehen. Übrigens: Bei Rocket Raccoon handelt es sich um einen durch Genmanipulation aufrecht gehenden Waschbären, der mich sehr an den Mausbiber Gucky erinnert…

■ Schlechte Nachrichten für alle, die auf die Blu-ray/DVD von »Prometheus – Dunkle Zeichen« warten. Die Silberlinge erscheinen in England mal wieder deutlich früher als bei uns (schon am 8. Oktober anstatt wie in Deutschland erst am 7. Dezember). Gerüchten zufolge spendiert Ridley Scott seinen Fans zudem Tonnen an Bonusmaterial – darunter über eine halbe Stunde Deleted Scenes! In welchen Versionen der Film auf den Markt kommen wird und ob die englischen und deutschen Discs inhaltsgleich sind, ist noch nicht bekannt.

■ Beim Dreh einer Actionszene von »Iron Man 3« verletzte sich Hauptdarsteller Robert Downey jr. am Knöchel. Die Dreharbeiten mussten für einige Tage unterbrochen werden. Der Kinostart am 1. Mai 2013 ist jedoch nicht in Gefahr.

■ Im Oktober startet in den USA bereits die dritte Staffel der Zombie-TV-Serie »The Walking Dead« mit 16 neuen Episoden (fünf Tage später sind auch die deutschen Fans auf dem Pay-TV-Sender FOX mit dabei). Nun mehren sich erste Anzeichen, dass es demnächst auch einen Kinofilm zum Thema geben soll. Allerdings sind das bisher nicht viel mehr als Gerüchte.

■ Neues Futter für die Gemeinde der Found Footage-Freunde. In »Stage Fright« (englisch für Lampenfieber) schickt Regisseur-Newcomer Chris Lofing eine Gruppe junger Studenten in ein verlassenes Theater, in dem sich 25 Jahre zuvor ein schrecklicher Unfall ereignet hat. In den USA startet der Independent-Streifen im Oktober.

■ Filme aus der Schweiz sind in den Blockbuster-Listen eher selten zu finden. Der im Alpenstaat sehr bekannte Regisseur Michael Steiner stellt jetzt mit »Das Missen Massaker« eine Art Horrorstreifen vor. Dort werden in einem Inselcamp junge Misswahl-Teilnehmer auf ihre Eignung getestet, als plötzlich eine brutale Mordserie beginnt. Hoffen wir mal, dass der Film nicht so dünn wie die Handlung ist …

■ »Grabbers« heißt ein Film des englischen Regisseurs Jon Wright, der auf dem diesjährigen Sundance Film Festival im August Premiere feierte. Dort wird eine irische Insel von außerirdischen Tentakelwesen überfallen. Der notorisch verkaterte Dorfcop O'Shea (Richard Coyle) nimmt den Kampf gegen die Invasoren auf. Ob und wann der Streifen nach Deutschland kommen wird, ist unbekannt.

■ Horrorfans, die nicht nur auf Mainstream-Ware stehen, sollten sich den türkischen (!) Film »Dabbe – Vom Teufel besessen« ansehen. Das Werk ist am 6. September in ausgewählten Kinos gestartet – im Original mit deutschen Untertiteln. Regisseur Hasan Karacadağ erzählt die Geschichte einer türkischen Familie, deren Haus von unheimlichen Wesen heimgesucht wird.

Dabbe - Vom Teufel besessen

■ Stephen Moyer, Hauptdarsteller in der erfolgreichen TV-Vampirserie »True Blood« spielt in »The Barrens« einen Mann, der mit seiner Familie zum Zelten fährt und plötzlich von einer unheimlichen Kreatur – dem legendären Jersey Devil – verfolgt wird. Ein deutscher Kinostart steht noch nicht fest. Den Trailer kann man sich allerdings bereits ansehen.

■ Das grandiose Comic »The Rocketeer« des früh verstorbenen Künstlers Dave Stevens wurde 1991 mit leider nur mäßigem Erfolg verfilmt. Es geht darin um den Piloten Cliff Secord, der durch Zufall einen auf den Rücken schnallbaren Raketenmotor findet und zum Superhelden Rocketeer wird. Die sehr sympathische, im Jahr 1938 spielende Story soll nun noch einmal zum Film werden. Disney sucht derzeit Autoren für das Drehbuch des Reboots.

■ Das sich unaufhörlich drehende Remake-Karussell hat einen weiteren Klassiker erwischt. Werbefilmer Adam Berg soll David Cronenbergs Kultstreifen »Videodrome« ein neues Gesicht geben. In der Vorlage spielt James Woods den TV-Produzenten Max Renn, der auf ein geheimnisvolles, von einem Piratensender ausgestrahltes Gewaltprogramm stößt und langsam den Kontakt zur Realität verliert. Universal will das Original modernisieren und zu einen SF-Action-Thriller großen Maßstabs aufblasen. Ich bin gespannt.

■ Gagen-Wahnsinn: Für den fünften Teil der »Fluch der Karibik«-Serie soll Johnny Depp für seine Rolle als Piratendandy Jack Sparrow satte 60 Mio. US-Dollar kassieren!

■ Kennt jemand noch »Atomic Hero – The Toxic Avenger«, das B-Movie aus den 1980er Jahren? Dort fällt ein nerdiger Hausmeister in ein Fass mit Atommüll und mutiert zum hässlichen Monster mit Superkräften und einem Sinn für Recht und Gesetz. Das Thema soll nun durch die Remake-Mühlen Hollywoods gedreht werden – allerdings als familienfreundliches Umwelt-Drama mit John Travolta in der Hauptrolle.

■ »Black Rock« ist ein Survival-Horror-Film der Regisseurin Katie Aselton (die auch selbst eine Hauptrolle spielt), der durch Croudfunding (siehe dazu den Artikel weiter unten) finanziert wurde. Drei junge Frauen verbringen einen gemeinsamen Urlaub auf einer Insel vor Maine und stoßen dort auf die üblichen Rednecks. Der Kampf ums Überleben beginnt – ob auch in Deutschland ist noch ungewiss.

■ Jennifer Lynch, Regisseurin und Tochter des berühmten David Lynch, hat ihren neuen Horrorthriller »Chained« mit Vincent D'Onofrio, Eamon Farren und Julia Ormond vorgelegt. In den Streifen wird der 9-jährige Tim von einem Serienkiller entführt und von diesem über Jahre hinweg zu seinem Nach-

folger ausgebildet. Auch hier ist ein deutscher Starttermin noch nicht bekannt.

■ Am 2. November gibt es in den USA mit »Vamps« von Amy Heckerling (»Clueless«) Nachschub für Vampirfans. Die Komödie erzählt die Geschichte der beiden Vampirinnen Stacey und Goodie, die unerkannt in New York leben. Der vorzeigbare Cast besteht u. a. aus Alicia Silverstone, Sigourney Weaver, Malcolm McDowell und Krysten Ritter.

■ Neues auch an der Werwolf-Front: »Wolves« heißt das Regiedebut von David Hayter, das 2013 anlaufen soll. Hayter schrieb die Drehbücher zu den »X-Men«-Filmen und »Watchmen«. Die Handlung von »Wolves« folgt einem Werwolf, der auf der Suche nach den Mördern seiner Eltern ist.

■ Freunde des schwarzen Humors sollten »The Suicide Shop« im Auge behalten, einen französischen Animationsfilm von Patrice Leconte nach dem Buch von Jean Teule (»Le Magasin des suicides«). Dort geht es um die Familie Tuvache, die in einer trostlosen Welt einen gut gehenden Laden mit Zubehör für Selbstmörder führt – bezahlt wird übrigens per Vorkasse. Seit dem 26. September ist das Geschäft geöffnet.

mal 13 Folgen haben. Ob und wann die SF-Saga auch im deutschen TV zu sehen sein wird, steht nach wie vor in den Sternen.

■ Noch mehr Futter für Werwolf-Fans: In der neuen Serie »Bitten« (engl. für gebissen) muss der weibliche Werwolf Elena Michaels (noch nicht gecastet) in 13 Episoden ihr Rudel gegen dunkle Mächte verteidigen. Die Serie basiert auf der Buchreihe »Women of the Otherworld« von Kelley Armstrong.

■ Die Videospiele der »Metal Gear Solid«-Reihe gehören zu den erfolgreichsten Egoshooter/Adventure-Games der Welt. 2008 platzte eine geplante Verfilmung der futuristischen Saga um einen Supersoldaten und seine technischen Spielzeuge des lieben Geldes wegen. Nun will es Columbia Pictures offenbar erneut versuchen. MGS-Entwickler Hideo Kojima hat auf jeden Fall schon einmal seinen Lieblingsregisseur Christopher Nolan ins Spiel gebracht. Wenn das mal nicht wieder am schnöden Mammon scheitert …

■ Vor einiger Zeit berichtete ich im FO von der geplanten inoffiziellen »Evil Dead«-Fortsetzung von Award Pictures. Sam Raimi, der Regisseur des Originals, hat diese Pläne nun gerichtlich gestoppt. Und dass, obwohl

160 Mio. US-Dollar – und das allein im Jahr 2011!

■ Die beiden »Star Trek«-Autoren Alex Kurtzman und Roberto Orci sollen mit »Dragonology« einen Fantasyfilm über Drachen produzieren. Er basiert auf einer gleichnamigen, als Sachbücher aufgemachten Reihe, die noch nicht in Deutschland erschienen ist. In dem Film geht es um den Plan, die Menschheit mit Hilfe der letzten lebenden Drachen auszulöschen.

■ »The Quiet Ones« heißt das neue Projekt der legendären (und wiederbelebten) Hammer Studios, die in den 1950er und 1960er Jahren mit Horrorfilmen wie »Dracula« oder »Die Mumie« legendär wurden. Der neue Film spielt im Oxford der 1970er Jahre und handelt von einem Arzt, der die negative Energie seiner Patienten dazu nutzt, um einen Poltergeist zu erschaffen.

■ Anthology-Serien wie »The Twilight Zone« oder »Outer Limits« sind selten geworden. Jetzt wagt sich mit »Metal Hurlent Chronicles« eine französische Produktion ins Rampenlicht. Szenekenner folgern aus dem Namen natürlich sofort, dass es sich um einen Ableger des legendären Comicmagazins »Heavy Metal« handelt. Die je-

The Suicide Shop

■ Das neue Produkt aus dem Hause George Lucas heißt »Star Wars Detours« und ist eine animierte Comedy. Nach dem Erfolg von »Star Wars: The Clone Wars« will man der Linie mit gezeichneten Charakteren offenbar treu bleiben. Wer mal reinschnuppern will, sieht sich den spaßigen Trailer auf YouTube an. Genaue Releasedaten sind leider noch nicht bekannt.

■ Die kanadische SF-Serie »Continuum« (der FO berichtete) wird um eine zweite Staffel verlängert. Diese wird statt 10 dies-

er einst verlauten ließ, dass er selbst definitiv nie mehr einen »Evil Dead«-Film drehen wolle. Ob der Streifen von Award nun unter einem eigenen Namen herauskommt, ist noch nicht klar.

■ Das die Top-Mimen Hollywoods teilweise absurde Gagen erhalten, ist bekannt. Aber wie sieht es mit den Regisseuren aus? Nun, zumindest »Transformers«-Macher Michal Bay muss sich um Altersarmut keine Sorgen machen, verdiente er doch satte

weils 26 Minuten langen Episoden sollen abgeschlossene Geschichte aus den Gebieten Action, Horror, SF, Fantasy und Abenteuer erzählen. Vorerst sind 24 Episoden geplant.

■ Die Fortsetzungen des erfolgreichsten Films aller Zeiten (»Avatar«, inzwischen 2,8 Mrd. US-Dollar Einspielergebnis) lassen zwar noch auf sich warten, doch die Gerüchte und Meldungen zum Thema reißen nicht ab. FOX plant Teil 2 im Dezember 2014 in die Kinos zu bringen. Exakt ein Jahr

später soll der Abschluss der Trilogie folgen. Regisseur James Cameron sprach kürzlich auch über einen möglichen vierten Film, der dann jedoch in Form eines Prequels die Ankunft der Menschen auf Pandora thematisieren soll.

■ Der neue »Star Trek«-Film hat einen Titel. Das Werk soll »Star Trek Into Darkness« (ja, ohne Bindestrich) heißen. Am 16. Mai 2013 dürfen sich die deutschen Fans in die Kinos beamen!

■ Noch mehr Gerüchte: Für die Rolle des Bösewichts Thanos in »The Avengers 2« geistert der Name Arnold Schwarzenegger durchs Netz. Ich fänd's schon allein wegen des knuffigen österreichischen Akzents lustig – dazu muss man den Streifen allerdings im Original schauen .

■ »Matched« ist die Verfilmung des ersten Buchs einer Trilogie für junge Leser der amerikanischen Autorin Ally Condie. Unter dem deutschen Titel »Die Auswahl« erzählt der Disney-Streifen von David Slade die Geschichte der 17-jährigen Cassia Reyes, die in einer dystopischen Zukunft lebt, in der jede relevante Entscheidung von der Obrigkeit getroffen wird. Band 2 der Buchreihe (»Die Flucht«) ist im Januar in Deutschland erschienen.

■ Found Footage und kein Ende. Selbst Altmeister Barry Levinson (»Rain Man«, »Sphere«) versucht sich jetzt an den Wackelbildern mit Reality-Touch. Das Werk heißt »The Bay« und erzählt von einer Assel-Invasion in einer US-Kleinstadt. Die Tierchen sind dabei Träger einer geheimnisvollen Krankheit. Wann der Film in Deutschland erscheint, steht noch nicht fest. In den USA geht's im November los.

■ Wie verzweifelt Hollywood halbwegs brauchbare Filmideen sucht, merkt man immer wieder daran, dass die Verantwortlichen Rechte an Büchern kaufen, die noch gar nicht geschrieben sind. Für den Jugendroman »The Planet Thieves« von Dan Kroko, der 2013 erscheinen soll, hat Warner Bros. bereits die Verfilmung in Planung. Es geht um einen 13-jährigen Kadetten der Earth Space Befehlsgarde, der gegen Außerirdische antritt.

■ Die sprichwörtliche amerikanische Prüderie äußert sich derzeit mal wieder in einer hitzigen Debatte über angeblich zu viel Nacktheit im US-Fernsehen. Bezeichnenderweise wird über die ebenfalls deutlich angestiegene Darstellung von Gewalt nicht diskutiert.

■ 247 Grad Fahrenheit entsprechen rund 119 Grad Celsius. »247° F« heißt auch das Horror-Regiedebut von Levan Bakhia und Beqa Jguburia (beide Georgien). In dem Streifen fahren ein paar Freunde übers Wochenende zu einer Hütte an einem See und werden dort in der Sauna eingeschlossen. In den USA gibt es das Werk bereits im Oktober als Direct-to-DVD-Produktion.

■ In die Riege der ehemaligen Star Trek-Mimen, die mit Konzepten für eine neue Serie hausieren gehen, reiht sich nun auch Michael Dorn ein. Dieser spielte bei »Star Trek – The Next Generation« sowie »Star Trek – Deep Space Nine« den Klingonen Worf. Der originelle Titel seines Projekts: »Captain Worf«. Die Trekkies unter den Lesern dürfen jetzt raten, wer die Titelrolle spielen soll.

■ Nicht Phantastik, aber für Fans trotzdem fantastisch: Daniel Craig hat für zwei weitere James Bond-Filme unterschrieben! Sein dritter Streich (»Skyfall«) läuft gerade im Kino.

■ Vin Diesel wird demnächst auf Hexenjagd gehen. In »The Last Witch Hunter« von »The Crazies«-Regisseur Breck Eisner, muss der agile Glatzkopf die gefährlich angewachsene Hexenpopulation dezimieren, bevor diese die Menschheit auslöscht.

■ Als 2974. Person aus dem Showbusiness bekam nun auch Walter »Pavel Chekov« Koenig (inzwischen stolze 75 Jahre alt) am 10. September seinen Stern auf dem Hollywood Walk of Fame.

■ Vor ein paar Jahren las ich die Comicserie »Y – The Last Man«, in der eine mysteriöse Seuche sämtliche männlichen Säugetiere auf der Erde ausrottet. Lediglich Yorick Brown überlebt aus zunächst unbekannten Gründen und begibt sich auf die Suche nach dem Grund für das große Sterben. New Line Cinema treibt nun offenbar die Verfilmung des Stoffs voran.

■ Das »Total Recall«-Remake (Rezi siehe weiter unten) wird in einer speziellen Blu-ray-Edition als 22 Minuten längerer Extended Cut erscheinen (Februar 2013). Die Altersfreigabe wird dort von FSK 12 auf FSK 16 angehoben. Ob das dem blutleeren Streifen hilft, bleibt abzuwarten.

■ Der beeindruckende SF-Kurzfilm »The Gate« von Matt Westrup soll demnächst für das Kino adaptiert werden. Zum Reinschnuppern einfach mal bei YouTube suchen.

■ Gerade in den USA angelaufen ist die TV-Serie »Last Resort«, die ein wenig an die Anfangszeit der PR-Serie erinnert. Die Besatzung eines amerikanischen Atom-U-Boots weigert sich, Nuklearwaffen auf Pakistan abzufeuern und flieht auf eine einsame Insel. Dort erklärt man sich zum souveränen Staat. Die Atomwaffen an Bord des Bootes verhindern zunächst , dass die US-Regierung militärisch gegen die vermeintlichen Verräter vorgeht.

■ Roland Emmerich mag die neue 3D-Technik gar nicht. Die beiden geplanten Fortsetzungen von »Independence Day«, die nun die offiziellen Titel »ID Forever – Part 1« und »ID Forever – Part 2« tragen, will er in 2D drehen und dann erst in 3D konvertieren. Die 3D-Fassung des Originals kommt in Deutschland am 3. Juli 2013 (wann sonst?) in die Kinos.

■ Und wo wir gerade bei Herrn Emmerich sind: Sein 1992 gedrehter Actionstreifen »Universal Soldier« bekommt in Kürze einen vierten Aufguss. Ob es »Universal Soldier – Day of Reckoning« mit Jean-Claude Van Damme und Dolph Lundgren nach Deutschland schaffen wird, ist noch unklar. Die bisherigen Ableger der Reihe waren allesamt nicht besonders erfolgreich.

■ Laut Produzent Michael Bay orientiert sich dessen neue TV-Serie »Occult« an Vorbildern wie »Akte X« und »Fringe«. Protagonist des Projekts ist ein FBI-Agent, der nach einer Suspendierung der Okkultabteilung des Geheimdienstes zugeteilt wird. Dort trifft er auf sein ziemlich schräges weibliches Gegenpart. Der Sender A&E hat jetzt grünes Licht für die Pilotfolge gegeben.

■ »Alien Surfgirls« heißt die skurrile australisch-deutsche SF-Comedy, an der u. a. das ZDF beteiligt ist. Die im Samstagsvormittag-Kinderprogramm laufende Serie erzählt die Geschichte der Außerirdischen Zoey und Kiki, die eigentlich nur mal kurz eine Runde surfen wollten. Dann explodiert jedoch ihr Raumschiff und sie schlüpfen bei der Schülerin Amber unter.

■ Die US-Neuinterpretation des japanischen Monsterklassikers »Godzilla« kommt am 16. Mai 2014 in die Kinos – natürlich in 3D. Regie führt Gareth Edwards (»Monsters«). Das Drehbuch stammt demnach von David Callaham (»The Expendables«), David S. Goyer (»The Dark Knight Rises«) und Max Borenstein («The Seventh Son«). Die verantwortlichen Studios sind Warner Bros. Picturesund Legendary Pictures.

KÜRZLICH GESEHEN

Unter dieser Überschrift verrate ich euch zum Abschluss, welche Filme und Serien (auch ältere und genrefremde) ich mir in den vergangenen vier Wochen angeschaut habe, und was ich von ihnen halte …

»OSOMBIE«

(2012, HORROR, BLU-RAY, 91 MIN., FSK 18)

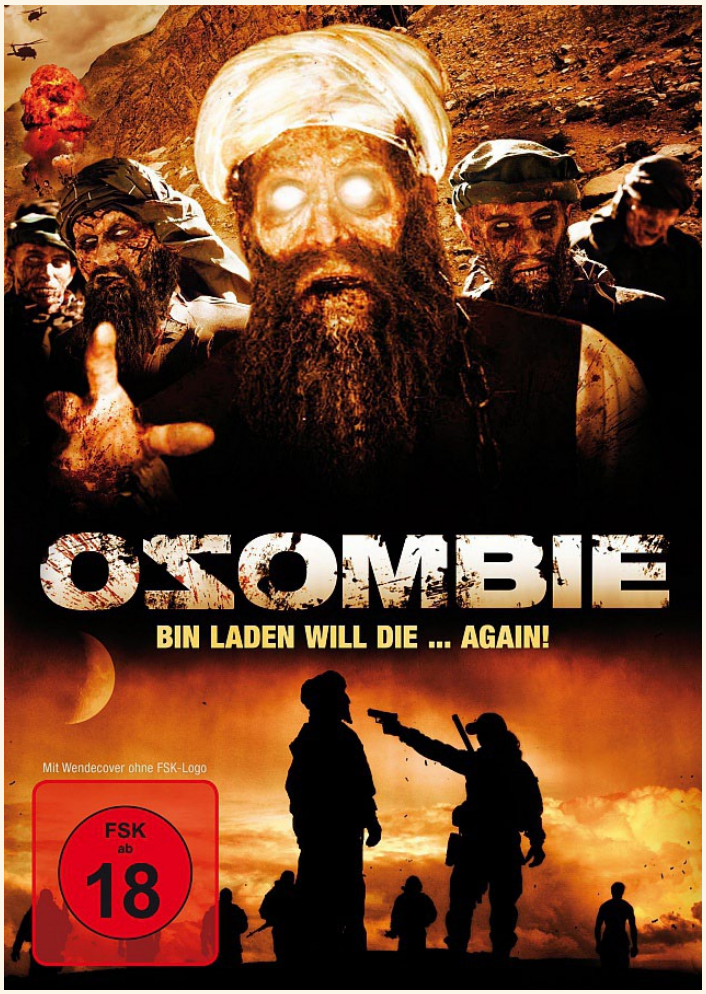
Am 2. Mai 2011 wurde der Terroristenführer Osama bin Laden von Spezialeinheiten der US Navy Seals in Pakistan gestellt und erschossen. Die Leiche – so berichteten die Medien – wurde noch am selben Tag an einer geheimen Stelle im Arabischen Meer versenkt.

Was uns die Amerikaner damals verschwiegen: Der böse Osama hatte sich dereinst nur deshalb zurückgezogen, um eine Armee untoter Terror-Jünger heranzuzüchten! Kurz bevor den Terrorpapst sein verdientes Schicksal ereilte, injizierte er sich ein geheimnisvolles Serum – und wankte nur wenige Tage später als lebende Leiche an einem einsamen afghanischen Strand aus dem Meer.

Schnitt. Sprung in eine nicht allzu ferne Zukunft. Der Krieg in Afghanistan tobt. Was die Öffentlichkeit mal wieder nicht erfährt: Es geht nicht gegen Rebellen oder Selbstmordattentäter, sondern gegen eine neue Armee der Untoten, die unter der Führung Osama bin Zombies den Ungläubigen zeigen will, wo der Moslem den Gebetsteppich ausrollt. Der Zuschauer folgt dabei dem Weg einer NATO-Spezialtruppe, die den Rest der neunzig Minuten hauptsächlich damit beschäftigt ist, Zombiehorden mit blutiger CGI-Unterstützung die hässlichen Rüben wegzublasen.

Nun könnte der unbedarfte Leser vielleicht der Meinung sein, dass Regisseur John Lyde die für einen Horrorfilm zugegebenermaßen verrückt-geniale Idee als skurrile Komödie angelegt hätte. Hat er aber nicht. »Osombie« nimmt sich selbst tatsächlich ernst und kommt als patriotisch-dümmliche Splatterorgie daher, die sogar hartgesottenen B-Movie-Veteranen einigermaßen sauer aufstoßen dürfte. Immerhin habe ich gelernt, dass sich Zombies in einer brettflachen Wüstenlandschaft unsichtbar machen, und zum passenden Zeitpunkt praktisch aus dem Nichts hinter einem coolen US-Soldaten auftauchen können, um ihn in den Hals zu beißen.

Ob die treudoofen Kämpfer für Freiheit und die westliche Kultur den zähnefletschenden Zombie-Osama am Ende erledigen? Interessiert das wirklich jemanden? Dachte ich mir. Wer dennoch auf Dutzende platzender Schädel und jede Menge peinliche Dialoge steht, sollte sich zumindest die unzensierte Fassung des Films antun. Bei der normalen Verkaufsfassung hat mal wieder die Schere gewütet (trotz FSK 18-Label). Allerdings gibt es den Streifen auch in einer sogenannten Black Edition – und die ist eine Minute länger und ungeschnitten.



WAS IST EIGENTLICH … CROWDFUNDING?

Wie so oft begann alles in den USA. 2008 schalteten Perry Chen, Yancey Strickler und Charles Adler eine Internetseite namens »Kickstarter« frei. Die ebenso simple wie brillante Idee dahinter: Künstler, Unternehmer, Erfinder, kurz: jeder, der aus einer Idee ein Projekt machen wollte, dafür jedoch nicht die nötige monetäre Rückendeckung besaß, konnte auf Kickstarter.com für sich werben. Mit etwas Glück kamen so genügend Interessenten/Geldgeber zusammen, die jeder einen kleinen Betrag spendeten und somit das Projekt finanzierten. Die Geldgeber erhielten – je nach Phantasie der Spendenempfänger – mehr oder weniger originelle Gegenleistungen (bei Filmen z. B. Nennung im Abspann, signierte DVDs, Besuch eines Schauspielers, Premiereticketts etc.).

Crowdfunding (oder auch Crowdsourcing – von crowd = engl. für Menschenmenge) ist laut Gregor Hopf, Professor an der Hamburg School of Business Administration, die »Demokratisierung des Mäzenatentums«. Jeder kann mitmachen. Schon kleine zweistellige Eurobeträge reichen oft aus. Den Rest erledigt die Masse, die crowd.

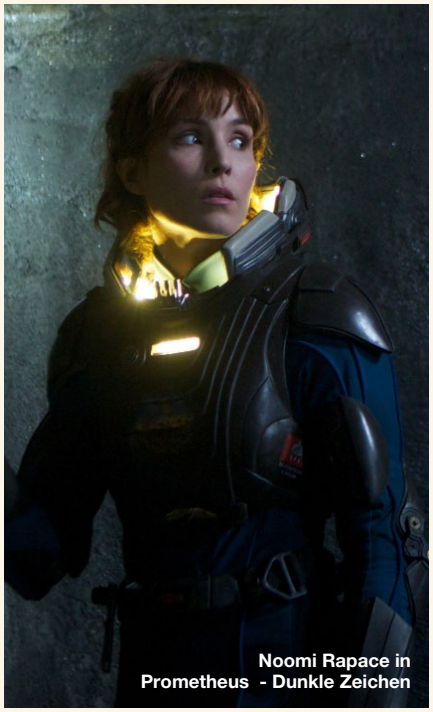
Natürlich sind es im Filmgenre hauptsächlich begrenzte und unabhängige Projekte, die nach Geldgebern suchen, aber gerade dort verbergen sich oft echte Perlen, die sonst nie das Licht der Kinowelt erblickt hätten. So sammelte der Trash-SF-Streifen »Iron Sky« rund 900.000 Euro seines 7,5 Mio. Euro-Budgets durch Crowdfunding. Aber auch Miniprojekte, wie beispielsweise ein Web-Kurzwestern oder eine Doku über Bud Spencer, die nur wenige hundert oder tausend Euro kosteten, erhielten so eine Chance.

Was in den USA bereits hervorragend funktioniert (2011 überschritt die für Projekte gesammelte Unterstützung die 100 Mio.-US-Dollar-Grenze), steckt in Deutschland noch in den Kinderschuhen. Zwar gibt es mit inkubato, mySherpas, pling, Startnext und VisionBakery bereits entsprechende Plattformen, doch das Bezahlen per Computer – in Amerika längst Standard – ist vielen Deutschen noch suspekt. Nichtsdestotrotz bin ich davon überzeugt, dass wir in Zukunft immer mehr junge und engagierte Filmemacher (auch und vor allem im kostenintensiven Phantastik-Bereich) sehen werden, die den Markt mit originellen Ideen und neuen Konzepten beleben.

»PROMETHEUS – DUNKLE ZEICHEN«

(2012, SF, KINO, 124 MIN., FSK 16)

Na also, es gibt sie noch: Die Blockbuster, die auch altgediente SF-Veteranen an den Kinosessel fesseln und zwei Stunden wie im Flug vergehen lassen. 130 Millionen US-Dollar durfte Ridley Scott ausgeben, um dem von ihm begründeten »Alien«-Universum ein neues Puzzlestück hinzuzufügen, und – um es vorauszuschicken – der Altmeister hat seine Sache verdammt gut gemacht!



Noomi Rapace in Prometheus - Dunkle Zeichen

»Prometheus – Dunkle Zeichen« ist kein offizielles Prequel zu »Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt«, aber natürlich kann und will es seine Nähe zu Scotts legendärem SF-Monument aus dem Jahr 1979 nicht verbergen. Wer das Original kennt, wird hier und da mehr oder weniger direkte Anspielungen und Reminiszenzen erkennen, die der Regisseur mit viel Sinn für Ästhetik in sein Werk eingepflegt hat.

Überhaupt: Optisch ist der Streifen im wahrsten Sinn des Wortes eine Augenweide. Die Technik des Jahres 2093 wirkt zwar deutlich steriler und stromlinienförmiger als die des Jahres 2122 (wer erinnert sich nicht an die tropfenden und zischenden Maschinen im Bauch des Erzfrachters NOSTROMO?), doch über solche Details kann man zugunsten des stimmigen Gesamtbilds problemlos hinwegsehen.

Auch das Drehbuch hat eine Menge zu bieten: Aufgrund ihrer langjährigen Forschungen sind die Archäologen Elizabeth Shaw (Noomi Rapace) und Charlie Holloway (Logan-Marshall Green) davon überzeugt, in zahlreichen Artefakten alter Kulturen Hinweise auf eine Einladung Außerirdischer an die Menschheit entdeckt zu haben. Die Spur weist zu einem fernen Mond im Sonnensystem Zeta Reticuli. Dort, so hofft man, sind die »Konstrukteure« zu finden, die bereits vor Jahrzehntausenden auf die Erde kamen und dort den Samen für menschliches Leben legten.

Als die PROMETHEUS, ein modernes Forschungsschiff der Weyland Corporation, im Jahr 2089 nach langer Reise den Mond erreicht, werden die im Tiefschlaf liegenden Besatzungsmitglieder geweckt, und die Geschichte nimmt ihren Lauf.

Schauspielerisch überzeugt vor allem der Deutsch-Ire Michael Fassbender in seiner Rolle als Androide David. Trotz seiner unterkühlt-aristokratischen Art wirkt er oft menschlicher als seine biologischen Mitstreiter, vor allem als Charlize Theron, die Meredith Vickers, die Expeditionsleiterin der PROMETHEUS spielt. Überhaupt ist David der heimliche Star des Films. Leider tritt der Rest der Crew dadurch ein wenig zu sehr in den Hintergrund. Im originalen »Alien«-Film hatten alle Figuren ihre starken Szenen; »Prometheus – Dunkle Zeichen« konzentriert sich dagegen fast ausschließlich auf Fassbender.

Es ist keine leichte Aufgabe, ein Prequel zu einer Filmlegende zu drehen, doch Ridley Scott entledigt sich ihrer mit Bravour. Technisch ohne Makel, ausgestattet mit guten Effekten und einer Prise Horror, die nicht so intensiv wie im Original wirkt, dafür aber der eher SF-lastigen Story angemessen ist, führt »Prometheus – Dunkle Zeichen« den Zuschauer zwei schaurig-schöne Stunden lang in die Anfänge des »Alien«-Universums ein. Zwar wird die zentrale Frage des Films am Ende nicht beantwortet, doch Scott hat von Beginn an keinen Zweifel daran gelassen, dass es eine Fortsetzung geben wird.

Ich habe »Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt«, meinen absoluten Lieblingsfilm im Phantastik-Genre, sicherlich schon ein gutes Dutzend Mal gesehen. »Prometheus – Dunkle Zeichen« erreicht zwar weder dessen optische Brillanz noch annähernd seine filmgeschichtliche Bedeutung, ist jedoch eine gelungene Ergänzung des Franchise, die ich jedem SF-Freund nur wärmstens an Herz legen kann.

»TOTAL RECALL«

(2012, SF, KINO, 118 MIN., FSK 12)

Die Frage, ob man Remakes von erfolgreichen Filmen braucht, haben zahlreiche Kritiker schon des Öfteren beantwortet. Auch ich bin nicht unbedingt ein Freund von Aufgewärmtem, und wenn ich in Zukunft Beispiele für Remakes nenne, auf die die Welt hätte verzichten können, wird dieser Streifen mit Sicherheit dazugehören.

»Total Recall« mit Arnold Schwarzenegger und Sharon Stone aus dem Jahr 1990 war vielleicht kein schauspielerisches Highlight, aber er war spannend, hart, brutal und erfolgreich. Die Neuverfilmung mit Colin Farrell und Kate Beckinsale ist quasi die weichgespülte Version fürs Kinderzimmer. Da hilft es sicher nicht, dass sich das Drehbuch eng an die Vorlage hält und man immer wieder Szenen sieht, die man noch vom Original in Erinnerung hat – nur besser. Farrell wirkt in den meisten Situationen irgendwie deplatziert, so als hätte sich ein männliches Unterwäsche-Model in einen Action-Film verlaufen.

Kate Beckinsale in Total Recall

Apropos Action: Die gibt es am laufenden Band. Ständig ist irgendjemand auf der Flucht oder in Schießereien verwickelt. Alle paar Minuten fliegt etwas in die Luft. Blut fließt dabei gemäß der niedrigen Altersfreigabe nicht. Es ist diese seltsam irreale Art der familienfreundlichen Gewaltdarstellung, die nicht über die Dramatik einer Schulhof-Prügelei hinauskommt und einen stets mit dem Gefühl zurücklässt, etwas wichtiges verpasst zu haben.

Über Schwarzeneggers »Total Recall« wird man auch in zwanzig Jahren noch sprechen. Die Neuinterpretation von Len Wiseman hat man bereits vergessen, wenn man den Kinosaal verlässt.

Zurecht.

»THE CABIN IN THE WOODS«

(2012, HORROR, KINO, 95 MIN., FSK 16)

Horrorfilme aus dem Subgenre der Slasher, zeichnen sich nicht unbedingt durch eine originelle Handlung aus. In 99 Prozent der Fälle geht es um eine Gruppe (meist junger und gutaussehender) Menschen, die von irgendwelchen irren Serienkillern oder dämonischen Kreaturen auf möglichst garstige Weise ins Jenseits befördert werden.

Auf den ersten Blick ist das auch in »The Cabin in the Woods« nicht anders. Curt, Marty, Holden, Dana und Jules machen sich auf den Weg, um gemeinsam einen

Anna Hutchinson in The Cabin in the Woods

Kurzurlaub in einer einsamen Waldhütte zu verbringen. Schon kurz nach ihrer Ankunft, entdecken sie im Keller der Hütte ein geheimnisvolles Tagebuch mit einer Beschwörungsformel auf Latein. Selbstredend wird diese laut vorgelesen, was prompt eine blutgierige Zombie-Familie zum Leben erweckt. Die Jagd ist eröffnet.

Was hier noch nach einem Allerwelts-Slasher vom Fließband klingt, entwickelt sich allerdings schon sehr früh zu einem der originellsten Horror-Streifen, die ich seit langem gesehen habe. Von Beginn lässt es Regisseur und Drehbuchautor Drew Goddard (schrieb auch das Script zu »Cloverfield«) nicht an Anspielungen auf berühmte Vertreter des Genres mangeln. Kaum ein Klassiker wird ausgespart, auch wenn die Zitate und Szenen oft ziemlich gut versteckt und trickreich in die laufenden Bilder eingesponnen sind.

Tribute von Panem

Aber auch sonst macht »The Cabin in the Woods« sehr viel richtig. Vor allem beweist der Film, dass man auch ohne übermäßig viel Blut und Gewalt einen Horrorfilm machen kann, der selbst Hardcore-Fans anspricht. Allein das furiose Finale (mit einem Gastauftritt von Alien-Ikone Sigourney Weaver) lohnt den Weg ins Kino. Und für die in UK bereits erschienene Blu-ray dürfte der Druck auf die Pause-Taste alternativlos sein, denn – ohne zu viel über den (wirklich exzellenten) Plot verraten zu wollen – die Ideen, die in diesem Werk stecken, erschließen sich dem Zuschauer oft erst beim zweiten Hinsehen.

Also: Wer den Streifen noch im Kino antrifft, sollte nicht zögern. Alle anderen dürfen sich auf die entsprechenden Silberscheiben und eineinhalb Stunden feinste Horror-Unterhaltung freuen. »The Cabin in the Woods« ist nicht nur für Fans einen Blick wert.

»PIRANHA 3DD«

(2012, HORROR, UK-BLU-RAY, 83 MIN., FSK 18)

Viel möchte ich über dieses abgrundtief schlechte Stück Filmgeschichte gar nicht schreiben, aber erwähnen muss ich es dennoch, denn vielleicht kann ich dadurch ein paar Leser von einem furchtbaren Fehlkauf bewahren. Der Film erscheint am 4. Oktober in Deutschland auf Blu-ray und DVD.

Als ich vor zwei Jahren den von Alexandre Aja in Szene gesetzten »Piranha 3D« im Kino sah, war ich begeistert. Das offizielle Remake des 1978 von Legende Joe Dante gedrehten »Piranha« war herrlich trashiger Tierhorror mit gelungenen Effekten, viel nackter Haut und einem humorigen Unterton. Die knackscharfe Blu-ray-Fassung steht natürlich längst in meinem Regal und wird in den kommenden Jahren sicherlich

noch das ein oder andere Mal über meinen 55-Zöller flimmern.

Die nun von John Gulager abgelieferte Fortsetzung ist ein schlechter Scherz (ich habe am Anfang tatsächlich geglaubt, ich hätte eine schadhafte Blu-ray erwischt, aber es war dann doch nur die stümperhafte Inszenierung). Der Hauptfilm kommt auf gerade einmal auf knapp über 70 Minuten (!) Laufzeit, der Rest ist Abspann mit eingestreuten Bloopern und anderen Albernheiten. Das verwundert insofern nicht, als dass trotz des 20 Mio.-US-Dollar-Budgets offenbar kein Geld mehr für kompetente Drehbuchschreiber übrig war. Anders lässt sich die komplette Abwesenheit einer Story kaum erklären.

Da der Lake Victoria (der Schauplatz des ersten Films) aufgrund der Piranha-Plage gesperrt ist, hat ein cleverer Geschäftsmann den Wasserpark Big Wet eröffnet. Als er die Schwimmbecken nicht nur mit drallen Blondinen, sondern auch mit kühlem Nass aus dem See füllt, kommen die nach wie vor hungrigen Biester auf einen Snack vorbei. Das war's dann auch schon. Der Rest sind nackte Körper, pralle Rundungen in zu engen Bikinis – und jede Menge Kunstblut.

Trotz namhafter Co-Stars wie Ving Rhames, Christopher Lloyd und David Hasselhoff (der sich selbst spielt und tatsächlich noch das Witzigste am ganzen Film ist) floppte der grottige Streifen an allen Kinokassen. Völlig zurecht, denn man merkt diesem Machwerk in jeder Minute an, dass hier eine lieblos zusammengeschusterte und uninspirierte Fortsetzung auf der Basis des Erfolgs und der Fangemeinde des ersten Teils Geld verdienen will. Prima, dass das nicht geklappt hat. Also: Finger weg von diesem unsäglichen Machwerk!

»DIE TRIBUTE VON PANEM – THE HUNGER GAMES«

(2012, SF, BLU-RAY, 142 MIN., FSK 12)

Im Kino ist der Film damals trotz guter Kritiken an mir vorbeigegangen. Jetzt habe ich mir die Blu-ray-Version angesehen. Auch wenn mich das Werk insgesamt nicht vom Sitz gerissen hat, waren die gut zwei Stunden keineswegs langweilig. Allerdings merkt

man dem Streifen doch relativ deutlich an, dass er für ein jugendliches Publikum gedreht wurde. Im Mittelpunkt stehen Action, ein bisschen Herzschmerz und zwei Teenager, die wir wohl im zweiten Teil wiedersehen werden.

Für alle, die in den letzten Monaten keinen Internetzugang, hatten oder Urlaub in Nordkorea gemacht haben, kommt hier die Kurzzusammenfassung: Der diktatorisch organisierte Staat Panem besteht aus dem reichen Kapitol und zwölf bettelarmen Distrikten. Jedes Jahr werden per Los zwei Kinder aus jedem Distrikt ausgewählt, um als Tribute in den sogenannten Hungerspielen solange gegeneinander zu kämpfen, bis nur noch ein Tribut am Leben ist. Der Film folgt dem Weg der begabten Jägerin Katniss Everdeen, die für den Distrikt 12 an den Spielen teilnimmt.

»The Hunger Games« ist – wie schon erwähnt – ein Film für jüngere Zuschauer. Die Charaktere bleiben durchgehend oberflächlich; über ihre Vergangenheit erfährt man so gut wie nichts. Auch Panem selbst bleibt ein blasses und lebloses Gebilde. Es dient als Hintergrund für die actionlastige Handlung, mehr nicht. Die Grausamkeit des Systems, der Sinn und Zweck der Spiele, die Dekadenz der ebenso reichen wie gelangweilten und skrupellosen Oberschicht, all das wird nicht hinterfragt, sondern existiert einfach. Ich will nicht ausschließen, dass man diese Versäumnisse in den geplanten weiteren drei Filmen nachholt, doch in diesem Fall bleibt nach meinem Geschmack ein zwar unterhaltsamer SF-Film in Erinnerung, der jedoch viel mehr hätte sein können und eine Menge Potential verschenkt. Den Hype, der um »The Hunger Games« gemacht wurde, kann ich definitiv nicht nachvollziehen!

Technisch ist die Blu-ray einwandfrei. Lediglich in den dunkleren Szenen wirkt das Bild manchmal ein wenig schwammig. Über zwei Stunden Extras lassen kaum eine Frage offen.

»THE EXPENDABLES 2«

(2012, ACTION, KINO, 104 MIN., FSK 18)

Genrefremd, aber dennoch erwähnenswert. Wenn sich die Action-Helden meiner Kindheit Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Bruce Willis, Chuck Norris, Jean-Claude Van Damme und Dolph Lundgren zusammentun und gemeinsam mit Jet Li, Jason Statham, Terry Crews und Charisma Carpenter die Welt retten, indem sie ein paar Tonnen waffenfähiges Plutonium aus einer aufgelassenen russischen Mine sicherstellen, dann schreibe ich darüber nicht nur extralange Schachtelsätze, sondern gehe natürlich auch umgehend ins örtliche Lichtspielhaus.

Den ersten Film fand ich sehr gut. Nicht überragend, aber wirklich sehr gut, vor allem, weil sich die alternden Helden selbst nicht so ganz ernst nahmen und ihre Rollen mit dem nötigen Augenzwinkern interpretierten.

Der zweite Film hat den Sprung in meinen persönlichen Filmolymp nun aber geschafft. »The Expendables 2« ist nichts für Intellektuelle und Liebhaber von Literatur-Verfil-

mungen. Der Streifen enthält nicht einmal Spurenelemente von Sozialkritik, und Gewalt wird in ihm nicht verherrlicht, sondern vergöttert. Waffen sind nur dann cool, wenn sie groß und laut sind – und selbstverständlich sind Gut und Böse schon allein optisch klar voneinander zu unterscheiden.

Machen wir's kurz: Wer krachende Action, lockere Macho-Sprüche, eine ordentliche Prise Selbstironie und Explosionen im Salventakt mag, der ist hier zu hundert Prozent richtig. »The Expendables 2« transportiert »Rambo«, »Phantom Kommando«, »Missing in Action«, »Universal Soldier« und »Die Hard« ins 21. Jahrhundert. Mit Vollgas und in Lichtgeschwindigkeit.

In ein bis zwei Jahren soll »The Expendables 3« in die Kinos kommen. Dazu sage ich nur: »I'll be back! Yippie-Ya-Yeah, Schweinebacke!« Und wer jetzt Tränen der Rührung in den Augen hat, geht sofort ins Kino oder kauft sich die Blu-ray/DVD.

»THE WATCH – NACHBARN DER DRITTEN ART«

(2012, SF-KOMÖDIE, KINO, 102 MIN., FSK 12)

Komödien mit Ben Stiller stehe ich seit einigen Jahren eher skeptisch gegenüber. Es gibt zu viele davon, und die lustigen kann man an den Fingern einer Hand abzählen. »The Watch« – ich lasse den albernen deutschen Nachsatz, der wie so häufig nichts mit der Handlung zu tun hat, mal weg – ist aber immerhin eine SF-Komödie. Außerdem sehe ich Jonah Hill ganz gern (göttlich in »21 Jump Street). Und dann sind da noch die Millionen FO-Leser, die wissen wollen, ob sich der Streifen lohnt.

Nun, die letzte Frage ist nicht einfach zu beantworten. In »The Watch« geht es um eine ziemlich skurrile Truppe von Männern, die in einem Wohngebiet von Glenview in Ohio residiert. Stiller mimt den Supermarkt-Manager Evan Trautwig. Als der Nachtwächter des Markts eines Tages unter rätselhaften Umständen ermordet wird, gründet der überkorrekte und sozial eher steife Evan eine Nachbarschaftswache, um das Verbrechen aufzuklären. Wie der deutsche Filmtitel verrät, bekommt man es kurz darauf mit Außerirdischen zu tun, deren Raumschiff in der Nähe gestrandet ist und die sich nun anschicken, die Welt zu unterjochen. So weit, so banal.

Wie viele mittelmäßige Komödien hat auch »The Watch« seine Momente. Sie sind dünn gesät, aber vorhanden. Erstaunlicherweise ist es ausgerechnet Vince Vaughn, den ich noch nie besonders komisch fand, der hier aber die wenigen Highlights des Streifens setzt. Der Rest ist der altbekannte Stiller-Klamauk, der mich jedes Mal mit dem unangenehmen Gefühl zurücklässt, dass ich vielleicht schon zu alt (oder zu konservativ) für diese Art von Biertisch-Humor bin.

Übrigens: In den USA ist der Film erst ab 17 Jahren freigegeben – vor allem wegen der vielen anzüglichen (Penis-)Witze. Die deutsche Synchro scheint da also kräftig entschärft zu haben. Fast ein Grund, sich das Werk noch einmal im Original anzusehen – aber nur fast.

Fazit: Stiller-Fans kriegen Stiller pur. Für alle anderen bleibt eine leidlich lustige Komödie ohne wirklich frische Ideen oder originelle Gags. Ins Kino muss man dafür nicht.

RÜDIGER SCHÄFER

DER FO IM INTERNET ...

Werde Observer-Fan bei Facebook!
http://facebook.com/fandomobserver

Folge dem Fandom Observer bei Twitter!
http://twitter.com/fandomobserver

Gib uns +1 bei Google Plus!
http://plus.google.com/109179113295125153672

BESUCH UNSEREN BLOG!

Contermine:
www.fandomobserver.de/dates/cons

Stammtische:
www.fandomobserver.de/dates/treffen

FO kostenlos herunterladen!
www.fandomobserver.de/downloads

IMPRESSUM

Fandom Observer 280 – Oktober 2012
Verlag: Editorship S & M
Herausgeber: Martin Kempf, Märkerstr. 27, 63755 Alzenau

Chefredakteur: Martin Kempf, Märkerstr. 27, 63755 Alzenau
E-Mail: mk@fandomobserver.de

Redaktionen:

Comics: Rupert Schwarz
E-Mail: rusch@fandomobserver.de

Horror: Andreas Nordiek
E-Mail: andreas.nordiek@t-online.de

Hörspiel: Mark Engler
E-Mail: markengler@arcor.de

Fantasy: Katrin Hemmerling
E-Mail: KathysSong@gmx.net

Kino & TV: Rüdiger Schäfer
E-Mail: rs@fandomobserver.de

Die Zusendung von Rezensionsmaterial bitte mit dem zuständigen Redakteur vereinbaren.

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Karl E. Aulbach, Dennis Bruk, Peter Herfurth-Jesse, Martin Kempf (m), Hermann Ritter, Rüdiger Schäfer, Merlin Thomas, Colin Wagenmann

Fotos:
Shadowrun Online, diverse Filmverleiher, WWW...

Satz & Gestaltung: Martin Kempf
Druck: Stefan Schaper, Vechelde

Für den Inhalt namentlich gekennzeichneter Beiträge übernimmt die Redaktion keine Verantwortung.

Anzeigenverwaltung: Martin Kempf; es gilt die Anzeigenpreisliste 3/07

Bezugspreis Printversion:
2,50 Euro (inkl. Porto),
Abonnement (12 Ausgaben) 30,00 Euro,
Auslandspreis bitte anfragen.

Abobestellungen: Konto 240 639 385, Sparkasse Alzenau, BLZ 795 500 00 ltd. auf Martin Kempf

Einzelbestellung/Aboverwaltung:
Martin Kempf; Einzelexemplare müssen vor Erscheinen bestellt werden.

Es besteht kein Anspruch auf Belegexemplare in gedruckter Form – die Onlineversion des Fandom Observer ist im Internet kostenlos verfügbar:

www.fandomobserver.de

Redaktionsanschrift für Nr. 281:
Florian Breitsameter
E-Mail: redaktion@fandomobserver.de

Redaktionsschluß: 15. Oktober 2012